

**REPORTAJE: LO MEJOR DEL SOFTWARE MUNDIAL**

**650  
PESETAS**

**MICRO**

# pcmania

**AÑO I** REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES PC Y COMPATIBLES

**Número 1**



## LOS ARCHIVOS SECRETOS DE **SHERLOCK HOLMES**

**Tras la pista de una aventura  
imprescindible**

**ARTE DIGITAL**

### **ANIMATOR PRO**

**Analizamos el programa  
soñado por los profesionales**

**2**  
**DISCOS**

**6 MEGAS DE  
INFORMACIÓN**

**ALTA DENSIDAD**

**DEMOS JUGABLES:  
INDIANA JONES  
SHERLOCK HOLMES**

**EMULADOR DE SPECTRUM**

**A FONDO**

### **HARPOON**

**Cómo ganar  
una batalla  
perdida**

**PREVIEWS**

**Así serán...**

### **THE 7th GUEST**

**LEATHER  
GODDESSES  
OF PHOBOS**

**INDIANA  
JONES  
AND THE FATE  
OF ATLANTIS**





**Edita**  
HOBBY PRESS, S.A.

**Presidente**  
María Andrino  
**Consejero Delegado**  
José I. Gómez-Centurión

**Director**  
Domingo Gómez  
**Subdirectora**  
Cristina M. Fernández

**Director de Arte**  
Jesús Caldeiro  
**Autoedición**  
Carmen Santamaría

**Redactor Jefe**  
Javier de la Guardia  
**Redacción**  
Francisco J. Gutiérrez  
Francisco Delgado  
Susana Herrero  
Oscar Santos  
Enrique Ricart  
Anselmo Trejo  
José C. Romero (Traducciones)  
**Secretaría de Redacción**  
Laura González

**Directora Comercial**  
María C. Perera

**Coordinación de Producción**  
Lola Blanco

**Corresponsales**  
Marshal Rosenthal (U.S.A.)  
Derek Dela Fuente (U.K.)  
Eva Hoogh (Alemania)

**Colaboradores**  
Fernando Herrera  
Pedro J. Rodríguez  
Manuel Garrido  
Diego Gómez  
Juan J. Fernández  
Juan A. Pascual  
Javier Rodríguez

**Redacción y Publicidad**  
C/ De los Ciruelos, nº 4  
San Sebastián de los Reyes  
28700 Madrid  
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

**Imprime**  
Altamira, Ctra. Barcelona, Km.11,200  
28022 Madrid Tel. 747 33 33

**Distribución**  
Coedis, S.A. Molins de Rei (Barcelona)  
Tel. : (93) 680 03 60

Esta publicación es miembro de la  
Asociación de Revistas de Información

**PCMANÍA** no se hace necesariamente  
solidaria de las opiniones vertidas  
por sus colaboradores en los artículos  
firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier  
medio o soporte de los contenidos de esta  
publicación, en todo o en parte, sin permiso  
del editor.

Depósito legal: M-34844-92

Esta Revista se imprime en Papel  
Ecológico Blanqueado sin cloro.

# SUMARIO

AÑO I - Nº 1 NOVIEMBRE 1992

## EN ESTE NÚMERO...

### PREVIEW



**THE 7th GUEST** El CD-ROM es el formato del futuro y este juego de Virgin aprovecha al máximo su capacidad. Os descubrimos todos los secretos de un invitado muy especial.

**LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2** En uno de los satélites del planeta Marte habita una raza muy particular. Los invasores esta vez no son criaturas deformes, sino hermosas y atractivas mujeres.



**5 PRIMERA LÍNEA** Todas las novedades para los próximos meses en directo desde los lugares más alejados del mundo. Nuestros corresponsales trabajan a fondo para manteneros en "primera línea" con la última información.

**12 PREVIEW** Electronic Arts tiene a punto una de las más completas aventuras gráficas de la temporada. Os contamos cómo será el juego que protagoniza Sherlock Holmes y su inseparable colega, el doctor Watson. Jack el destripador ha vuelto a la carga.

### PRIMER CONTACTO



**LINKS 386 PRO** Jugar al golf nunca ha sido tan fácil y tan divertido como con la segunda parte del inolvidable «Links» de

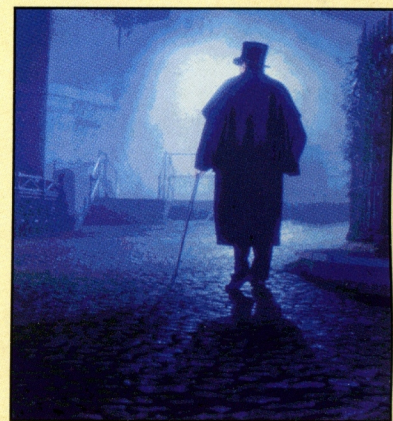
Access. Hemos analizado sus cualidades para que no perdáis detalle de las novedades que presenta con respecto a su antecesor.



### ALTA DENSIDAD

En esta sección podéis encontrar las instrucciones completas para poder cargar los dos discos que acompañan a la revista. Más de seis megas de información con las últimas novedades.

### EN PORTADA...



El protagonista de la primera página de nuestra revista descubrirá pronto que existe un criminal a su altura. Para todos vosotros: «Los archivos secretos de Sherlock Holmes».



## PANTALLA ABIERTA

54



### A-TRAIN

Maxis continúa por los caminos de la simulación tan real como la vida misma. Nuestra misión ahora es construir una

eficiente red de transportes públicos para las grandes metrópolis del mundo.

### INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



58

Prototipo del aventurero clásico, nuestro amigo Indiana Jones siempre ha salido favorecido en la conversión de sus andanzas al ordenador. En

este nuevo programa tendrá que descubrir los misterios de la Atlántida, mientras intenta que su viejo enemigo Hitler no se haga con los secretos de la civilización más poderosa que haya habitado en nuestro planeta.

## FLASHBACK

66



### THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Guybrush Threepwood nos visita de nuevo y esta vez lo hace en versión CD-ROM. La aventura está servida.

## A FONDO

74



### HARPOON

Ha estallado la guerra entre las fuerzas de la OTAN y el Pacto de Varsovia. Te enseñamos cómo salir vencedor con el menor número posible de bajas.

S

iempre parece complicado presentar el primer número de una revista porque hay que contar una historia sobre los contenidos y el público a quien se dirige. En nuestro caso es bastante fácil. El público son los usuarios de PC que quie-

ren dedicar su ordenador a cosas más divertidas que una hoja de cálculo, un procesador de texto o un programa de gestión; videojuegos, programas de creatividad, nuevas tecnologías y todo eso (puedes aclarar más dudas mirándote al espejo). En cuanto a los contenidos no hace falta que te digamos que son auténticamente explosivos, desde los dos discos de alta densidad que habrás encontrado junto a la revista, hasta las secciones en las que comentamos los juegos más novedosos o enseñamos a terminar los programas más emocionantes del momento. Nuestro objetivo es conseguir que cuando llegues a la última página estés ya deseando ver la primera del número siguiente. Por supuesto esperamos tus sugerencias, que nos digas qué te gusta y qué no. Aceptaremos humildemente las críticas e intentaremos superarnos. Para este proyecto no hemos escatimado esfuerzos, ni en equipos ni en gente, y confiamos que el resultado de estos meses de preparación te guste tanto como a nosotros. Bienvenido a PcManía.

Domingo Gómez, Director

**21 REPORTAJE** Visitamos el European Computer Trade Show de Londres, la feria más importante del mundo del videojuego y os acercamos todas las novedades que vimos por allí para nuestros ordenadores.

**32 ARTE DIGITAL** «Animator Pro» de Autodesk es uno de los programas, tanto para profesionales como para principiantes, más interesantes con los que trabajar en el mundo de la animación informatizada. Conocedlo a fondo con nuestra ayuda.

**36 CÓMO SE HACE** Nos desplazamos hasta la sede central de NCR para que uno de sus expertos nos cuente todos los secretos de un interesante terminal multimedia.

**45 PIXEL A PIXEL** Los artistas del pincel computerizado tienen en esta página un lugar reservado. No os la perdáis si os gusta dibujar en la pantalla.

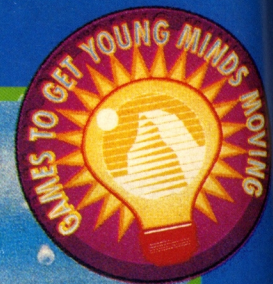
**46 PANTALLA ABIERTA** Los lanzamientos de todas las compañías revisados a fondo por nuestros comentaristas.

**63 CONSULTORIO** Vuestras dudas más peliagudas serán resueltas por especialistas en cada tipo de juego.

**64 ESTO TIENE TRUCO** Soluciones, por supuesto con trampa, para los programas en los que estabais completamente atascados.

**73 PC SHOP** Todo el hardware y el software que puede convertir vuestro PC en un súper ordenador. Conectad con estas páginas y nunca podréis decir que vuestro equipo está anticuado.





# ECO QUEST



REQUIERE: AT (286) o superior, disco duro, 640 K de RAM.  
SOPORTA: VGA, MCGA, Ad Lib, Sound Blaster, Ratón y Joystick.  
VERSIONES: PC, 256 COLORES, Libro de Pistas disponible.

Lleva a tu familia a un viaje de descubrimientos. Descubre la belleza y misterios del mar. Eco Quest te embarca en una emocionante aventura en la que se subraya el delicado y milagroso equilibrio de la naturaleza. ¡Descubre lo que puedes hacer para salvar la Tierra!

Unete al joven Adam y a su amigo Delphineus en su peligrosa misión submarina. Juntos, tendréis que enfrentaros a los terribles residuos tóxicos, perforaciones petrolíferas, mortales redes a la deriva y otros peligros, mientras buscáis a la gran ballena, el Rey Cetus.



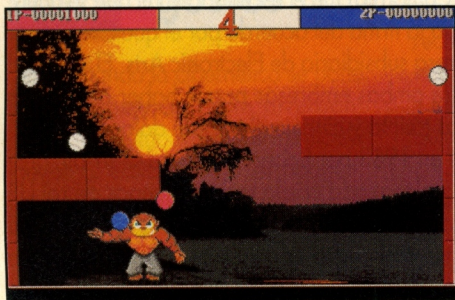
C/ Serrano, 240  
28016 Madrid  
Tel: (91) 458 16 58





# PRIMERA LÍNEA

## El software español en la brecha



es «X Ball», y básicamente es un arcade cuyo protagonista tiene un aspecto un tanto simiesco, ya que se trata de un gorila. Tras un primer contacto con «X Ball» podemos comentar que se trata de un juego en el que los reflejos y la habilidad están a la orden del día. Nuestra misión consistirá en recoger una numerosa cantidad de bolas y encestarlas en sus correspondientes departamentos según el color que posean, rojo, blanco o azul. Su adicción no es precisamente pequeña y goza de unos buenos gráficos, un movimiento suave y bastante preciso.



La gran calidad que está caracterizando al software

de entretenimiento y a las aplicaciones editadas en CD-ROM para PC. Parece ser tan sólo el comienzo de algo mucho más serio y espectacular. Indudablemente, el CD-ROM pasa por ser el futuro formato de almacenamiento masivo para ordenador y sería de desear que los fabricantes comenzarán a unificar criterios incluyendo de serie un lector de este tipo.

Pero la duda nos asalta, puestos a especular con los tiempos venideros: ¿se desarrollarán unidades de lectura-escritura?, ¿serán capaces las compañías de afrontar el reto y producir juegos que exploten al máximo las posibilidades del formato CD-ROM?... Quizá tengamos que esperar menos tiempo del que pensamos para ver cosas realmente impresionantes.



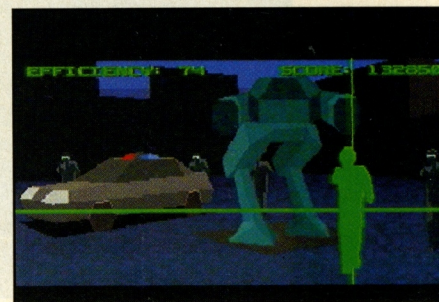
De punto y aparte merece ser calificada la escasez de

arcades dinámicos de que disfruta el PC. Puede que estemos en un error, pero creemos que son muchos los aficionados a este tipo de juegos que están siendo olvidados por las compañías que se dedican a realizar otra clase de software, como simuladores y aventuras, que por otro lado son fantásticas, nadie lo duda.

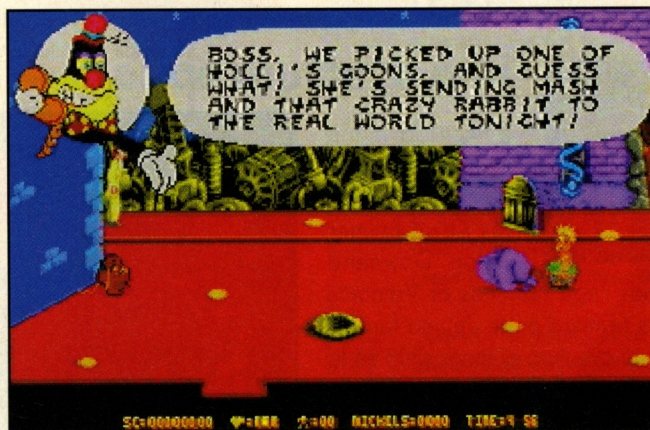
Sin embargo, dadas las capacidades que han sido desarrolladas por los fabricantes de hardware, no nos explicamos cómo es que aún nuestros ordenadores no pueden disfrutar de versiones de clásicos como, por ejemplo, «R-Type». ¿Es que el PC tiene que ser menos que los demás?, ¿no existe ninguna compañía capaz de arriesgarse un poco en este terreno? El guante ha sido lanzado, sólo falta alguien que se atreva a recogerlo.

## Un policía del futuro, un programa futurista

Ocean ha realizado la conversión de la película «Robocop III». El programa es un revolucionario arcade en tres dimensiones, que alguno de vosotros ya habrá visto en cualquiera de las versiones ya publicadas para otros ordenadores. Esta promete ser mucho más rápida y espectacular que cualquiera de ellas. Aún sigue sin saberse cuándo se estrenará la película, pero casi seguro que el juego llegará a las pantallas de vuestros PCs en diciembre.



## Un juego realmente "cool"



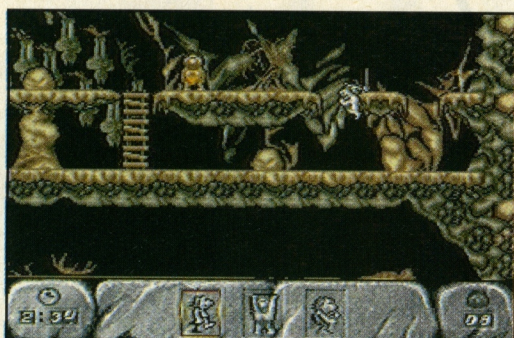
La última bomba del cine norteamericano se encuentra ya dispuesta para saltar a otras pantallas. Las de nuestros ordenadores. «Cool World», es una película de la Paramount, protagonizada por Kim Basinger, muy al estilo de «¿Quién engañó a Roger Rabbit?». En el programa, por lo que hemos tenido oportunidad de ver, no ha quedado mucho del argumento original, al menos a priori, aunque claro, quizá sería un poco fuerte ver el resultado de trasladar al PC todo lo que sale en la película.

Los programadores de Ocean, han resuelto la papeleta, creando a simple vista un arcade horizontal, en el que tomaremos el papel de Jack Deebs, un creador de comics que ha sido transportado al interior de su última creación, el «Cool World».



## El auténtico origen del hombre

**M**irage acaba de resolver de un plumazo años y años de discusiones científicas sobre si el hombre descendía de tal o cual especie. Seguramente los científicos de los cinco continentes no darán ningún valor al descubrimiento, pero nosotros estamos seguros de que ellos son los que se equivocan. Y estamos tan seguros porque vamos a tener muy pronto entre nosotros «Humans», el vistazo más divertido y guasón que hemos podido echar a la Edad de Piedra.



«Humans» es un arcade que combina plataformas y habilidad, un poco en la línea de «Lemmings», en el que, a base de paciencia y mucho pensar, deberemos

conseguir que la Humanidad evolucione hasta llegar a la civilización. Un juego en el que controlaremos a pequeñas tribus de ocho humanos que deberán dar los pasos necesarios para descubrir cosas tan maravillosas como la rueda o el fuego, y donde el encadenamiento de acciones juega un papel fundamental, así como el buen humor, uno de los aspectos más destacables del programa.



## Acuerdo Electronic Arts-Origin Systems

**L**a soleada y turística ciudad de San Mateo (California) fue el escenario en el que se anunció la firma del acuerdo por el que Origin Systems pasó a ser empresa subsidiaria de Electronic Arts. El valor del trato en cuestión entre ambas empresas puede haber alcanzado un total que ronda los treinta y cinco millones de dólares.

Origin fue fundada en 1983 por Robert y Richard Garriott, gracias a la popularidad alcanzada por la serie de juegos de rol Ultima, creada por el segundo. Durante los últimos tres años, Origin experimentó un fuerte crecimiento en ingresos y rentabilidad, lo que sin duda ha sido determinante para que un gigante como Electronic Arts se decidiera a lanzar una oferta como la que culminó con la firma de ambas empresas el pasado mes de septiembre. Hasta la fecha, Origin ha desarrollado y editado más de treinta títulos en multitud de formatos, incluyendo el CD-ROM, siendo distribuidos hasta ahora por Mindscape.



## Solo y con mucho miedo

«**A**lone in the Dark» es el nombre de la más reciente super-producción de la compañía francesa Infogrames que dentro de muy poco aparecerá en las pantallas de nuestros ordenadores.

Realizado con gráficos vectoriales sobre imágenes bitmap, un método un tanto extraño pero de resultados espectaculares, el juego es una aventura con tintes de arcade en el que la principal misión del protagonista es escapar de una casa encantada en la que sus peores pesadillas se convierten en realidad.

Toda esta terrorífica y escalofriante historia estará disponible para 386 y superiores con tarjeta VGA. Y, si contáis con una tarjeta de sonido,



vais a alucinar con los efectos especiales que ha creado Infogrames especialmente para el programa. De miedo.



## Una aventura épica

**D**e la mano de los programadores Kevin Bulmer y Ian Downend nos llega «Lejends of Valour», la primera parte de una fantástica aventura que nos sitúa en la legendaria época medieval. La acción se desarrolla en la ciudad de Mitteldorf, ambientada al estilo de aquellos tiempos en los que trabajan multitud de artesanos agrupados en diferentes gremios. Las líneas de actuación a lo largo del juego son



muy diversas y no hay un desenlace establecido de antemano. Los distintos escenarios nos muestran tiendas, tabernas, hostales, templos, gremios (donde podréis buscar una mejora de vuestra posición social) y mazmorras, con su habitual surtido de monstruos que sólo quieren haceros la vida imposible.





## Héroes para todos los gustos

Cuando la cibernética se pone al servicio de la diversión, da como resultado inevitable juegos al estilo de «Cyber Space», un original programa que, a través de Empire, lleva el sello inconfundible de Icon Crown Enterprises, autores entre otros de «War in the Middle Earth».

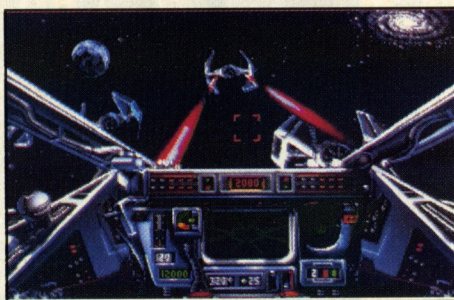
La característica más sobresaliente de «Cyber Space» es que sus múltiples menús se superponen a la pantalla principal, de modo que podéis comprobar instantánea-



mente de cuántas armas disponéis y qué órdenes podéis ejecutar, sin tener que estar constantemente cambiando de pantalla. Ello, lógicamente, favorece la comodidad y la rapidez de juego, algo que siempre se ha echado un poco de menos en otros juegos de este género. Todo ello situado en medio de una trama policial bastante compleja, con múltiples posibilidades de juego, que, con toda probabilidad, nos harán permanecer junto al ordenador mucho, pero que mucho tiempo.

## El retorno de LucasArts

Seguramente muy pocas personas, por no decir ninguna, no habrán visto jamás ninguna de las tres entregas de la trilogía de «La guerra de las Galaxias». Y seguramente también, más de uno de los que recuerden las espectaculares batallas espaciales que se vieron en la pantalla grande entre las fuerzas imperiales y los rebeldes, se quedaría con las ganas de pilotar uno de aquellos increíbles cazas, que dejarían en mantillas al más ultramoderno de nuestros aviones. Pues ahora, todas nosotros vamos a tener la oportunidad de vivir en directo la lucha contra el Imperio, por la sencilla razón de que LucasArts tiene ya a punto «X Wing», el simulador espacial más real que se haya visto jamás o, al menos eso dicen.



Lo que sí es seguro, es que el programa cuenta con una capacidad gráfica excepcional y unas escenas de batallas realmente espectaculares. Y conociendo la habitual calidad de los productos de LucasArts, lo más seguro es que nos estemos quedando cortos. Tan sólo queda por decir que, si todo lo que se comenta sobre este programa es verdad, ya pueden echarse a temblar juegos como «Epic» o «Wing Commander», porque la competencia va a ser terrible.



## La imagen más pura

A seis meses del encuentro de Imagina, se celebró en Chicago una de las ferias más importantes del mundo en cuanto a imagen por ordenador se refiere, Siggraph '92. Todo tipo de nuevas técnicas de modelación y renderización, aplicaciones en televisión de alta definición, estudios sobre sistemas de partículas, fractales, multimedia, aplicaciones médicas, etc, pudieron verse en la feria de la imagen de Chicago.

Reseñar también una curiosa novedad de esta última edición de Siggraph. La creación de un «espacio joven»: Sigkids. Dedicado a los jóvenes de 11 a 17 años, reunía distintas aplicaciones trabajando sobre PC, Amiga y Mac, junto a una potente estación gráfica Iris de Silicon Graphics. Toda una escuela de futuros diseñadores.

ULTIMA HORA

Silmarils nos invita al interior de un juego llamado «Transartica». Nuestra misión es llevar el tren que da nombre al programa a su destino, salvando mil obstáculos.

Si decimos comanche, todos pensaremos en un tipo emplumado. Sin embargo, el juego de Nova Logic, «Comanche», es un excelente simulador de helicóptero, con increíbles gráficos y sonido.

Delphine Software han realizado «Flashback», la continuación del genial «Another World».

«Populous II. The Challenge Games», ya aparecido en otras versiones, saldrá ahora en formato PC y nos pondrá sobre el tablero cerca de quinientos nuevos territorios que conquistar.

«Carriers at War», una joya de la estrategia realizada por Electronic Arts, ya se encuentra disponible en el mercado..., inglés, desgraciadamente.

François Lourdín, responsable de la compañía francesa Infogrames, presentó en la sede de Erbe Software los nuevos juegos que aparecerán en los próximos meses bajo el sello de Disney. Mickey será el principal protagonista de esta serie de programas educativos que harán las delicias de los más pequeños de la casa. El próximo mes os ofreceremos más información sobre esta interesante rueda de prensa.

Dentro de muy poco no va a hacer falta aprender los comandos del MS DOS para poder manejar el ordenador. Topo Soft pondrá a la venta a finales de este mes una utilidad de nombre «QuickKit», que será una especie de sistema operativo totalmente gráfico.

Jonathan Griffiths, programador de «Campaign», un emocionante juego de estrategia y el más reciente lanzamiento de Empire, visitó hace unos días nuestra redacción para mostrarnos todos los secretos del programa.



# *p* R E V I E W

Así será...

# The 7th Guest

E s c a l o f r í o V i s u a l

VIRGIN GAMES

EN PREPARACIÓN: PC CD-ROM

Mucha gente cree que el ordenador es un aparato frío, matemático y, por supuesto, carente de todo sentimiento considerado exclusivo o característico de los humanos. Aunque alrededor de esta opinión habría sus más y sus menos, todos podríamos llegar a pensar del mismo modo. Pero..., ¿y si a nuestro PC le introducimos un CD-ROM con «The 7th Guest»? Entonces tal vez se vengán abajo nuestras convicciones y veamos "cobrar vida" a nuestros PCs. ¿Quién no temblará de miedo ante las imágenes —si es que no son visiones— de semejante juego? Ni siquiera el propio PC podrá evitar un ligero escalofrío al cargar el programa.

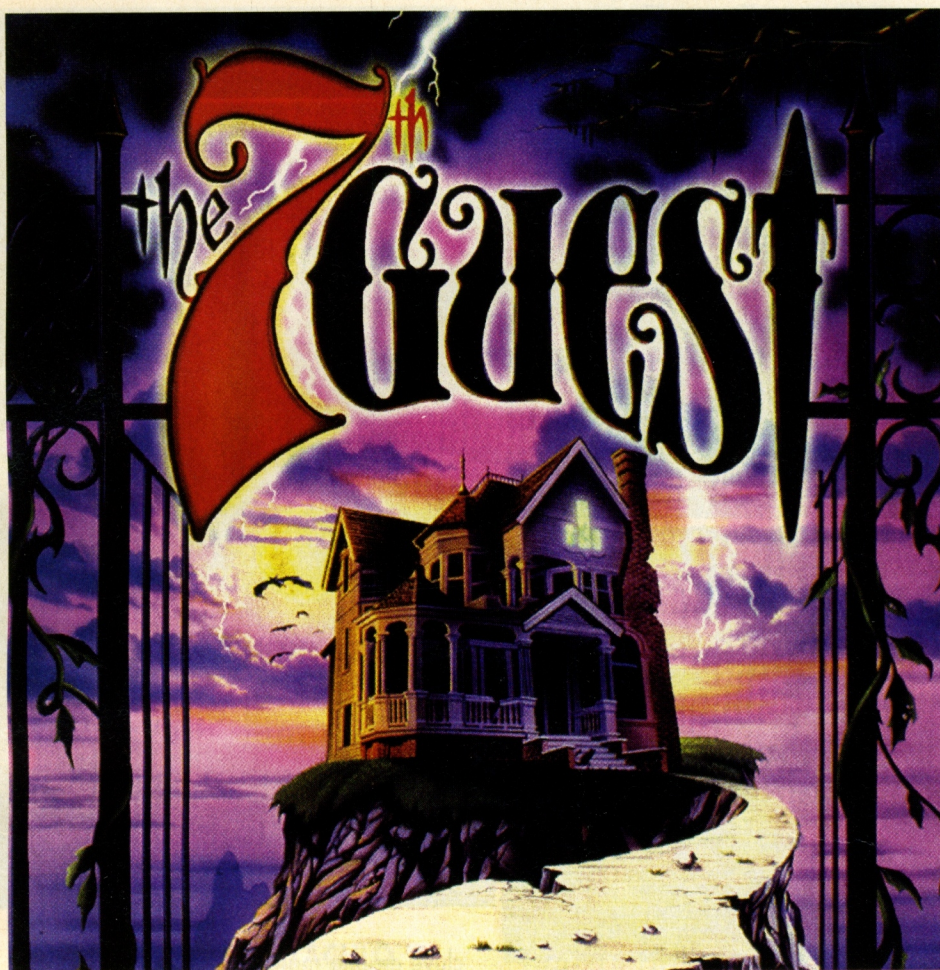


Image Modeled by Robert Stein III



Image Modeled by Robert Stein III





● **El argumento de «The 7th Guest» ha sido creado por Matthew Costello, un conocido escritor de novelas de terror.**

● **Una fuerza irresistible empuja al protagonista de nuestra historia a cambiar el rumbo de su vida.**

¿Quién y qué es lo que ha dado origen a un juego ya plenamente instalado en la próxima generación? La respuesta viene dada por el nombre de un equipo de programa-

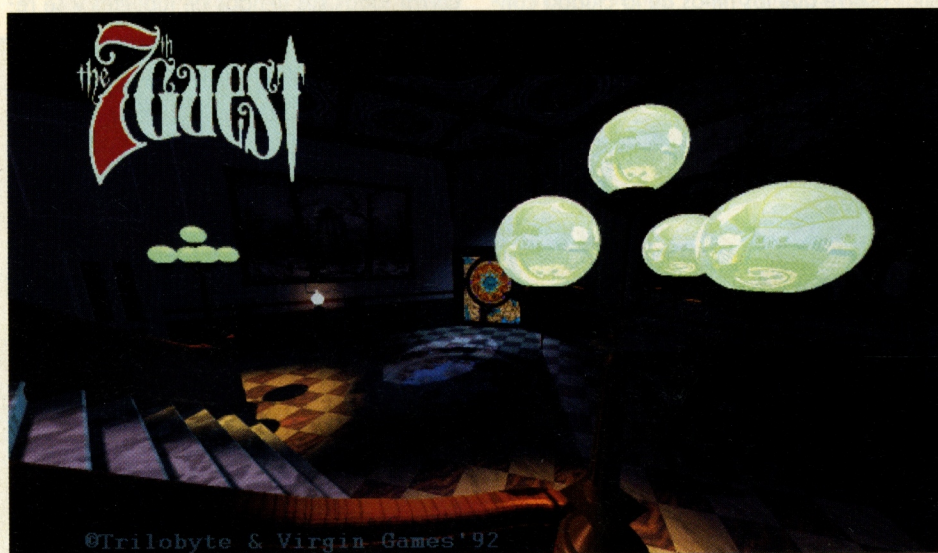
ción, Trilobyte, encabezado por el genial trío que componen Rob Landeros, artista; Graeme Devine, programador; y Matthew Costello, guionista.

Los dos primeros pertenecieron hasta hace dos años al equipo de investigación y desarrollo de Virgin Games, la misma compañía para la que han programado «The 7th Guest». Fue entonces cuando decidieron fundar Trilobyte, un grupo especializado en el desarrollo de juegos en CD-ROM.

### UN ARGUMENTO SIN RESTRICCIONES

El tercer miembro del citado trío, Matthew Costello, ha sido el encargado de dar argumento a un juego ya concebido como algo muy próximo a la Realidad Virtual. Para ello, los dos inspiradores del proyecto pensaron que lo mejor era no poner ningún tipo de restricción al caudal literario de Costello, conocido periodista norteamericano y autor de novelas de terror. La idea básica es que el argumento no se tenía que amoldar al soporte técnico al que iba dirigido, sino al revés. Esta filosofía ha permitido calibrar hasta qué punto las posibilidades del CD-ROM aún no han sido totalmente explotadas.

Volviendo al argumento en sí, diremos que se centra en torno a la figura de Henry Stauf, rufián y matón de poca monta que ya ha llegado a su máxima degradación. Es entonces, tras cometer uno de sus numerosos delitos, cuando percibe la visión de una muñeca ta-



©Trilobyte & Virgin Games '92

Image Modeled by Robert Stein III



# *p* R E V I E W

## The 7th Guest

llada, cuya cara está perfectamente trazada.

Esta imagen es tan impresionante que nuestro protagonista no podrá olvidarla jamás y se verá impulsado a realizar una copia de la misma. Unos días más tarde entra en un bar, llevando en la mano su obra de arte y causando tal admiración entre los presentes que el camarero le pide que se la venda para su hija. Ese es el origen de una nueva profesión para Henry: la fabricación de juguetes, actividad en la que pronto se gana una excelente reputación. Al cabo de un tiempo ya posee una cadena de jugueterías y su nombre está en boca de todos los niños.

Cuando su vida parecía definitivamente asentada, Henry tiene una nueva visión. Esta vez se trata de una extraña casa y una fuerza irresistible le empuja nuevamente a reproducir. Nada más terminarla, empiezan a suceder cosas insólitas. Entre ellas ocurre que los niños de la ciudad con-

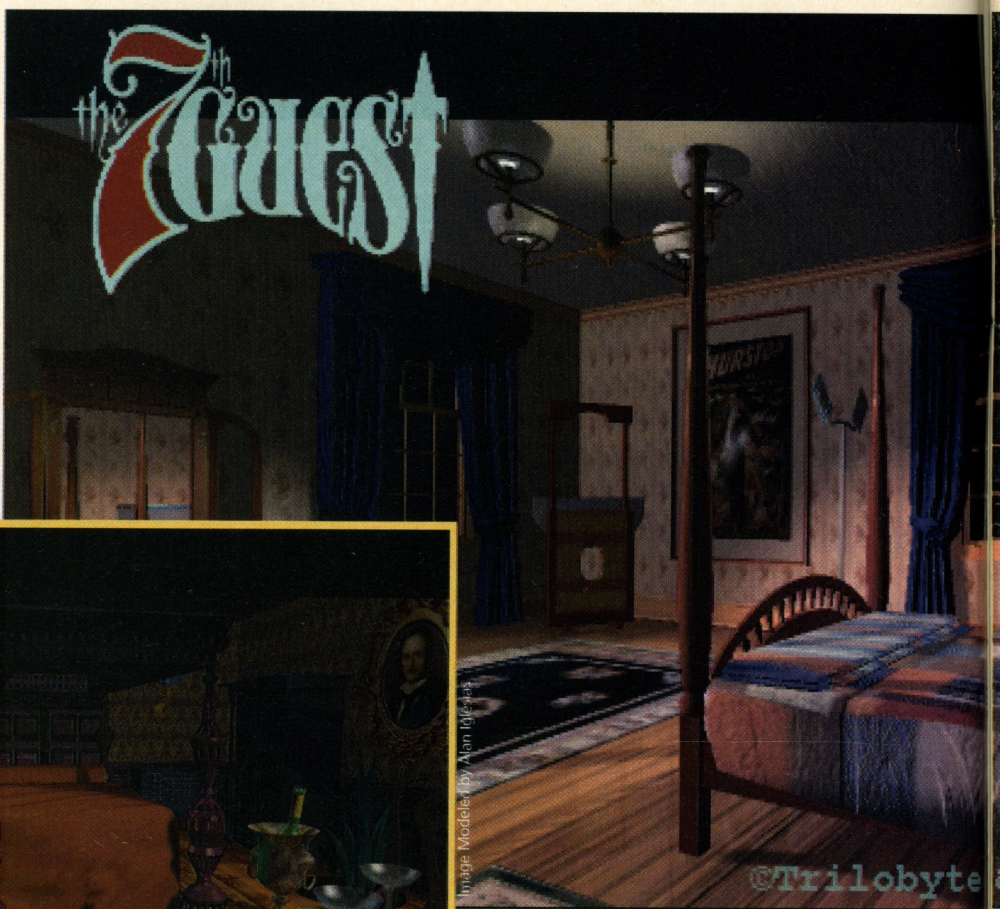
traen una misteriosa enfermedad de la que una chiquilla acaba muriendo con una muñeca de Henry en la mano.

Poco después nuestro protagonista decide cerrar todas sus tiendas de juguetes y se re-

cluye en una mansión de su propiedad. Es en este momento, en la Norteamérica de la Gran Depresión, cuando empieza el juego propiamente dicho.

Seis personas deciden aceptar una invitación de Henry, quien les propone acudir a su mansión. Tienen la esperanza de que todos sus sueños se verán cumplidos. Al entrar en la casa asumen el reto de resolver todos los enigmas que su dueño les plantee. Lo que ellos no saben es que la clave del enigma se encuentra en la presencia de un séptimo invitado. Este último es quien da nombre al juego. Cuando hallen dicha clave, resolverán el más importante de todos los acertijos: la verdadera naturaleza de Henry Stauf, sus visiones y su casa.

Toda esta trama queda envuelta en una atmósfera de gran misterio e intriga. Esta situación provoca que cada personaje llegue a preguntarse por qué se encuentra precisamente en ese sitio y qué es lo que ha pasado con los demás invitados. Mientras tanto, deambulan por la casa en busca de una respuesta.







©Trilobyte &amp; Virgin Games '92



© Virgin Games '92

Image Modeled by PCA

## MÁS ALLÁ DEL ESPECTÁCULO VISUAL

Cuando afirmamos que este programa va más allá de todo lo convencional y se sitúa en los mismos límites de la Realidad Virtual, no creemos exagerar en absoluto. Si no, observad detenidamente esos gráficos renderi-



©Trilobyte &amp; Virgin Games '92

Image Modeled by Rob Landeros

● **Una densa nube de misterio e intriga envuelve por completo a este programa. Y con él, a cada uno de los personajes de tan particular historia.**

● **En el séptimo invitado a la mansión de Henry se encuentra la clave del enigma. El resto de los huéspedes deberán buscar la respuesta.**

zados, que muestran hasta la textura de los objetos y "traspasan" la pantalla del ordenador. Asimismo, llaman poderosamente la atención las figuras de los personajes. Estas siluetas han sido dibujadas por medio de hologramas y plasmadas en el decorado a través de una técnica especial. Para ello, Trilobyte ha recurrido a los servicios de una compañía de producción, la cual diseñó todos los personajes sobre una pantalla de color azul. Trilobyte se encargó de digitalizar las imágenes cuadro a cuadro, suprimiendo el color de fondo y sustituyéndolo por un decorado renderizado.

El resultado de todo este proceso es una secuencia en la que los personajes se transparentan y abundan las imágenes del pasado que nos recuerdan la técnica cinematográfica del "flash-back".



Image Modeled by Robert Stein III

©Trilobyte &amp; Virgin Games '92

Además, se han suprimido una serie de opciones como los iconos, los inventarios, las filas de teclas y los diálogos figurados, en un intento de mostrar una serie de imágenes lo más realistas posibles, como si estuviéramos frente a una pantalla de cine.

«The 7th Guest» irá presentado en dos CD-ROMs. El primero de los mismos contiene el argumento preliminar, así como diversas perspectivas de la casa. Mientras que en el segundo se incluyen el nudo y el desenlace de la acción, junto con otras imágenes del escenario en el que se sitúa el juego. Para jugar sólo se necesita un interruptor de disco y una memoria mínima de 1 mega de RAM. Se prevé el lanzamiento de este programa únicamente en PC, aunque es posible que más adelante salga en otros formatos. Os mantendremos informados de lo que ocurra en España. ●

José C. Romero.



Así será...



*Los  
Archivos  
Secretos de*

*Sherlock Holmes*

**G E N U I N O   S A B O R   B R I T Á N I C O**

*Las compañías de software parecen haber dado con un filón importante: las aventuras gráficas basadas en relatos literarios o guiones cinematográficos. Son los casos de «Dune», inspirado en una novela de Frank Herbert, de la saga de «Indiana Jones» o de «Dark Seed», sobre los trabajos artísticos de H. R. Giger. Ahora, a todos aquellos que hayan sido testigos de las disputas entre los Atreides y los Harkonnen, a los que han descubierto la Atlántida o a los que han bajado a los abismos gigerianos, Electronic Arts les propone visitar el frío y húmedo Londres de finales del siglo XIX.*



**ELECTRONIC ARTS**  
**AVENTURA GRÁFICA**



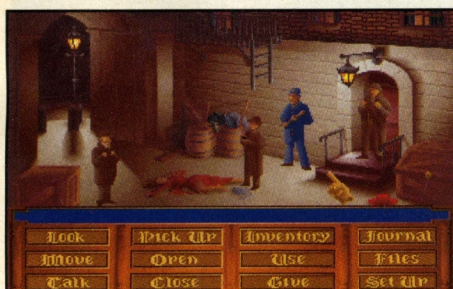
ondres, noviembre de 1888. Lluve y hay una densa niebla, como casi todas las noches del crudo otoño inglés. Pero hoy va a suceder algo que hará que esta fecha sea recordada durante mucho tiempo.

En uno de los múltiples y oscuros callejones de una hermosa avenida, concretamente de Oxford Street, un gato negro huye ante la aparición de una siniestra figura envuelta en una gran capa. El personaje se esconde tras un gran cajón y, una vez oculto, enciende un pitillo. Se diría que espera a alguien. A este tenebroso callejón va a dar la puerta trasera del Regency Theatre.

Como ya es tarde y la función ha terminado, una joven actriz, que luce un llamativo traje rojo, decide salir por detrás para tomar un atajo que le lleve antes a su confortable hogar. Será la última decisión que tome en su vida. Tras abrir la puerta, y nada más bajar las escaleras, lo único que acierta a ver



Sherlock Holmes recibe una misteriosa nota del inspector Lestrade y decide ir a verle.



En la terrible escena del crimen, Sherlock examina el cadáver de la desdichada mujer.

Con este  
programa tenemos  
la gran  
oportunidad de  
resolver uno de  
los más famosos  
asesinatos de la  
historia de la  
criminología.



El arma  
utilizada en este  
espantoso caso,  
un escalpelo, es  
una de las claves  
que confirman  
que el asesino es  
un profesional de  
la medicina.

es una gran sombra que se le echa encima y algo metálico que brilla en la oscuridad.

Cerca, en la rivera del Támesis unos vagabundos oyen dos gritos. El primero, el de la víctima, y el segundo, el de la mujer que descubre el cadáver.

**SOSPECHOSO: JACK  
EL DESTRIPIADOR**

A la mañana siguiente, lluviosa como de costumbre, un agente de policía llama a la puerta del 221B de Baker Street. Mrs. Hudson le abre la puerta, al parecer trae un mensaje para el propietario de la casa, el señor Sherlock Holmes.

El singular detective y su colaborador, el doctor Watson, están desayunando cuando empiezan a leer la inesperada nota. Es del inspector Lestrade, de Scotland Yard, y en ella se cuenta el terrible suceso que aconteció la noche anterior.

Inmediatamente, Sherlock y su gran amigo Watson deciden ir a la escena del crimen. Allí descubren que el cadáver presenta una peculiaridad, ha sido sádicamente desfigurado. Parece que los temores de Lestrade son ciertos: Jack el destripador ha vuelto.



El curso de los sucesos lleva la investigación a un lúgubre tanatorio londinense.



En el camerino del teatro, el sagaz detective busca pistas sobre el sádico asesinato.





## Más casos para Sherlock Holmes

Sólo los más viejos del lugar recordarán la primera vez que Jack el destripador apareció en la pantalla de un ordenador. Fue en la del Spectrum, allá por 1985. CRL creó un conversacional al que llamó, «Jack the Ripper». De aquel programa sólo se recuerdan dos cosas: su calidad y algunas descripciones especialmente sangrientas que provocaron diversos problemas de conciencia a los censores del Reino Unido.

Poco tiempo después, los creadores del «Hobbit», Melbourne House, llevaron a Sherlock Holmes al corazón del, por aquel entonces número uno, Spectrum. «Sherlock» empezó a afianzar el género de las aventuras conversacionales.

Han pasado muchos años, y los viejos soportes de cinta de cassette han dejado paso a los disquetes y al CD-ROM. Precisamente en este soporte acaba de ser comercializado un gran programa, el «Sherlock Holmes Consulting Detective». La compañía responsable, ICOM, ha sabido aprovechar al máximo las enormes posibilidades de este nuevo soporte y ha creado una compleja aventura en la que, desempeñando el papel del detective, deberemos desvelar el misterio en torno a tres asesinatos. Siempre, claro está, con la ayuda del inseparable Watson.

## PREVIEW



En todos y cada uno de los casos, Sherlock cuenta siempre con la inestimable ayuda del doctor Watson. Es su mejor amigo.



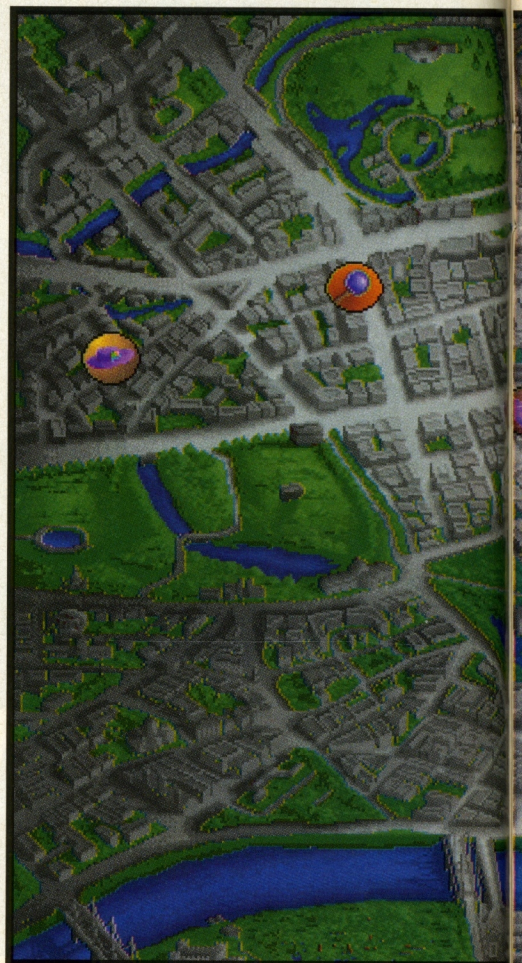
En una lujosa perfumería, nuestro detective interroga a una bella mujer, Mrs. Belle, sobre el crimen de la joven.



Los gráficos que se muestran en este gran programa recrean a la perfección el ambiente de la época.



En el cálido y confortable hogar de Sherlock Holmes, en el 221B de Baker Street, arranca la acción de esta espectacular aventura.



### LA PERFECTA RECREACIÓN DE UN CRIMEN

El juego que Electronic Arts ha diseñado es una aventura gráfica al estilo de LucasArts, Sierra o Delphine. El argumento, con crimen de por medio y detective sobre la pista, nos trae recuerdos del reciente «Cruise for a Corpse». Y la aventura parece igual de interesante que la pequeña maravilla con que nos deleitó hace un par de meses la compañía francesa.

«Los archivos secretos de Sherlock Holmes», nos permitirá recorrer la capital del Reino Unido, desde el Támesis hasta Buckingham Palace, pasando por el Soho y las más populares calles de la ciudad, buscando al culpable de tan terrible crimen. Para ello contaremos durante el juego con un detallado mapa en el que seleccionar el desti-



# Mapa

CIUDAD DE LONDRES

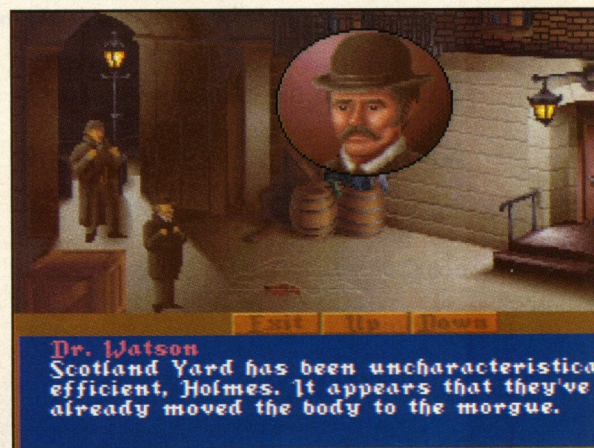


*A Sherlock Holmes no le va a ser nada fácil esclarecer este misterioso asesinato. La ayuda de Watson es elemental...*

las de Holmes aparecen también en la aventura. Una de las características básicas del programa es que casi todos ellos poseen su propia voz digitalizada, que podrás escuchar con una calidad perfecta si posees la tarjeta de sonido adecuada, por supuesto.

## BASE LITERARIA PARA UN GRAN PROGRAMA

Sir Arthur Conan Doyle, el prestigioso escritor inglés que creó a Sherlock Holmes, se sentiría muy satisfecho si levantara la cabeza. Su personaje favorito no sólo no ha muerto sino que revive en la era del ordenador. Los gráficos de este Sherlock Holmes son muy buenos, como podéis observar en las fotografías. Definición y detalle son sus mejores cualidades. La alta calidad de este entorno gráfico así como el brillante sonido,



La fotografía de este programa, luces y sombras, es magnífica. La vida que da a todas y cada una de las escenas es espectacular.

crean lo que destaca en este programa por encima de todo, la perfecta ambientación.

Nos sentiremos poco menos que en una película de la Hammer. Todos los personajes con los que podremos interactuar son realmente inteligentes, incluso realizan acciones cuando no están hablando con nosotros. Si a esto añadimos un interesante argumento no nos queda más remedio que felicitar a Electronic Arts.

Los detectives aficionados van a necesitar toda su suspicacia y astucia para solucionar este caso. Sherlock Holmes y Jack el destripador unidos. Ficción y realidad mezcladas en un ordenador. Un enfrentamiento digno de convertirse en un gran programa que, además, va a ser traducido al español. Su versión definitiva, no tendremos que esperar mucho para hacernos con ella, estará probablemente a la altura de las novelas de Doyle. A pesar de que sea algo bastante difícil. ●

Anselmo Trejo

no de nuestros héroes durante el curso de sus investigaciones.

Todos los personajes clásicos de las nove-



Así será...

## *Leather Goddesses of Phobos 2*

Si os decimos que la compañía Infocom es la creadora de aventuras conversacionales que han alcanzado gran éxito en el extranjero, tal vez os quedéis como al principio. Pero si añadimos que sus juegos más famosos han sido los de la saga de Zork, puede que la cosa cambie para los grandes aficionados a este tipo de programas. Además, también han realizado la primera parte de la aventura que ahora nos ocupa, la cual tampoco ha salido en nuestro país. Sin embargo, por fin, la cosa parece que ha cambiado y muy pronto podremos disfrutar en castellano de la segunda parte de aquel estupendo programa llamado «Leather Goddesses of Phobos».



**P**ara aquellos que no conozcáis la historia del juego, os diremos que en los años 30, un científico aseguró que un grupo de diosas de otro planeta habían intentado conquistar la Tierra, pero nadie le creyó. Gracias a su habilidad e ingenio, logró que tan desagradable —o agradable, según se mire— acto no se produjera. Ellas prometieron que algún día volverían y se vengarían de la afrenta sufrida. Y ese día ha llegado. Las diosas han organizado un plan de conquista y sólo vosotros podéis evi-

tar tal catástrofe. vuestra misión comienza cuando una nave espacial se estrella en las afueras de Atom City. A partir de este momento, vuestra única preocupación será reparar la nave con distintos objetos que hacen funcionar el

encendido de la misma. Para ello, los programa-

**LAS DIOSAS YA ESTÁN AQUÍ**





PROSTITUTA: Yo sólo trabajo con clientes habituales. ¡Soy una chica respetable! ¡No acepto a cualquiera!

A juzgar por algunas pantallas, una cosa queda clara: la "temperatura" de esta aventura crece a medida que avanzamos.

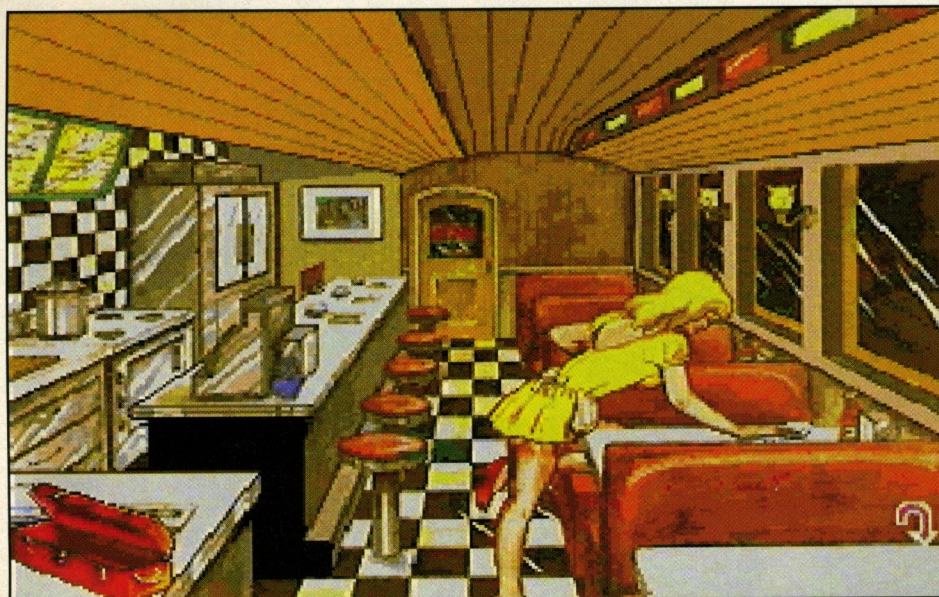


ZOE: Hmm... ¿Qué diablillo se te ha metido dentro Zeke?

ZOE: En mí aún no ha entrado nada... todavía...

ZOE: Oye, el coche del general parece bastante amplio, ¿no?

¿Qué puede desear esta señorita de nosotros? Pues nada, tendremos que indagar sobre ello dentro del automóvil...



dores parece ser que han dotado al programa con tres personajes distintos con los que llevar a buen término tan delicada misión.

Dichos personajes serán dos habitantes de la ciudad llamados Lydia, Zeke y Barth, el marcialo estrellado junto a una gasolinera. La forma de

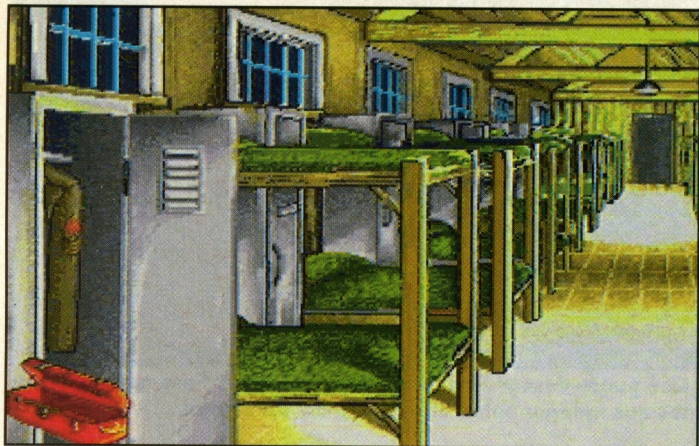


INFOCOM  
AVENTURA GRÁFICA

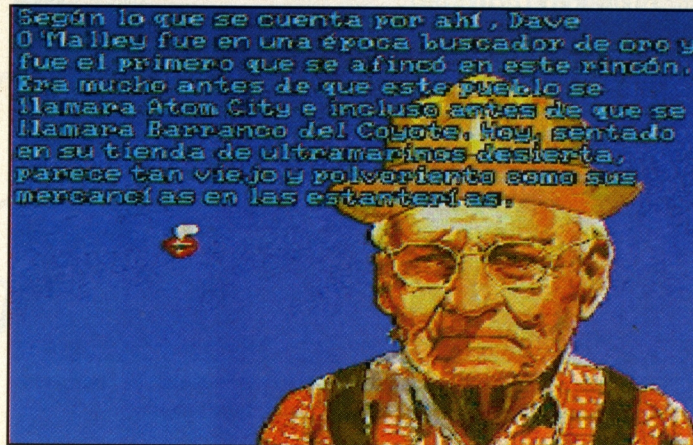


# *P*REVIEW

## *Leather Goddesses of Phobos 2*



Cómo podéis comprobar, parece que la calidad de las imágenes es uno de los aspectos que más destacan en el juego.



La acción se desarrolla en un pequeño pueblo llamado Atom City, donde podremos conversar con sus habitantes.



**Las diosas  
han organizado un  
plan de conquista.  
Sólo tú podrás  
evitar semejante  
catástrofe.**



conseguir vuestro objetivo será diferente según el personaje que hayáis escogido, ya que cada uno tendrá sus habilidades con respecto al resto de los que habitan en la ciudad. Aunque entre los dos humanos las acciones no distarán mucho entre sí, con Barth cambiarán totalmente, y además el número de ellas será más reducido, pero no por ello más fácil.

Tanto los gráficos como el sonido, parece que tienen un buen nivel. Incluso podéis escuchar las voces de casi treinta protagonistas, a través de los altavoces de la tarjeta de sonido. Por supuesto en castellano. Esto es así gracias a que la distribuidora ha contratado un equipo de doblaje que se ha encargado de poner su voz a los personajes.

Se editará al mismo tiempo que en otros países europeos y la dificultad estará medida para que no os desesperéis o no sepáis por dónde continuar ni qué hacer. Si existe algo criticable es el escaso territorio por el que moverse, algo no muy usual en este tipo de programas. No obstante, podemos reseñar en su defensa que la ambientación está lograda gracias a los gráficos y las melodías que os acompañarán durante el desarrollo.

En resumen, se trata de un gran programa que sirve a la compañía Infocom para entrar en el mercado español, y si todos van a ser como éste, bienvenidos sean. ●

Oscar Santos



# ¡INDY HA VUELTO!



¡El hombre del sombrero y el látigo vuelve en su más espectacular aventura!

1939, los albores de la Segunda Guerra Mundial. Los agentes nazis están a punto de conseguir un arma más definitiva y poderosa que la bomba atómica. Sólo Indy puede parales antes de que descubran el secreto que hundió la Atlántida.

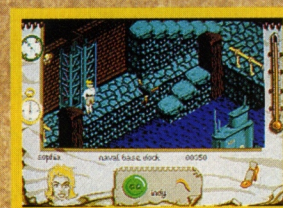


¡El único obstáculo entre la Alemania nazi y el arma definitiva!

Hace algunos miles de años, la Atlántida se hundió, y con ella el secreto de la mayor fuerza destructora de la Tierra. Pero los nazis han descubierto los secretos del antiguo reino y pronto tendrán una bomba que podría acabar con la Segunda Guerra Mundial en quince minutos. Menos mal que Indiana Jones se ha cruzado en su camino...



Pantallas VGA-256 colores



Indiana Jones and the Fate of Atlantis™ y © 1992 LucasArts Entertainment Company.  
INDIANA JONES® es una marca registrada de Lucasfilm Ltd. Usada bajo autorización.  
Todos los derechos reservados.



SERRANO, 240  
28016 MADRID  
Tel.: 458 16 58



# Para Que Aprendam

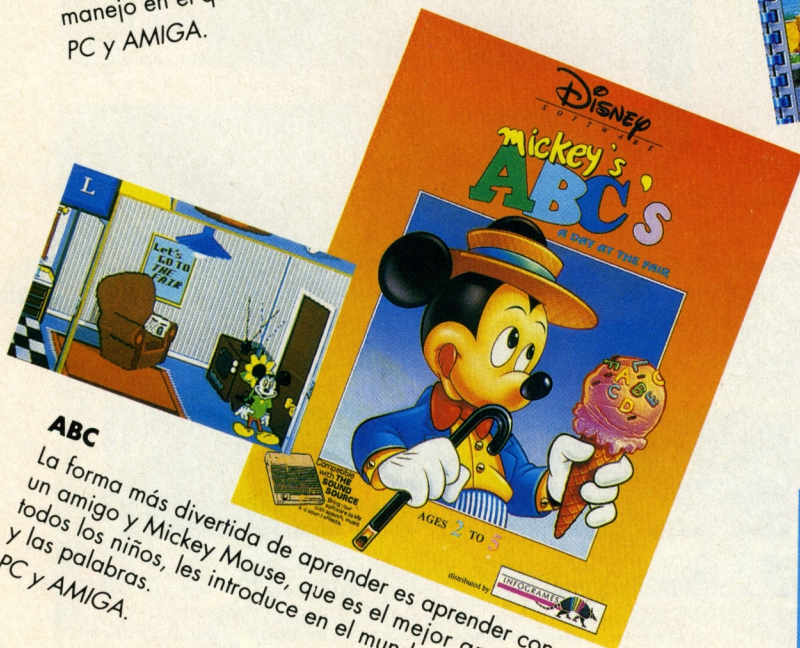
Usted, su ordenador PC o Amiga y los nuevos Juegos Educativos de Walt Disney tienen mucho que enseñarle a su hijo. Basados en los personajes más famosos de los dibujos animados y con todos los textos traducidos a español. Y si quieres oírlos a través del SOUND SOURCE, los tienes con textos y voces en castellano. Estos tres juegos suponen un método revolucionario de auto aprendizaje y desarrollo de la memoria.

**Para niños a partir de 2 años.**



**123**

Mickey hace los preparativos para la fiesta sorpresa de cumpleaños que ha planeado para uno de sus amigos: envía invitaciones, compra la bebida y va a la fábrica de juguetes a hacer un regalo especial. Un programa de fácil manejo en el que los niños aprenden por si mismos. PC y AMIGA.



**ABC**

La forma más divertida de aprender es aprender con un amigo y Mickey Mouse, que es el mejor amigo de todos los niños, les introduce en el mundo de las letras. PC y AMIGA.



**MEMORY CHALLENGE**

Una divertida forma de ejercitar la memoria con Mickey y sus amigos. ¡Concentrarse es un juego de niños! Levanta las cartas y comprueba si recuerdas dónde estaban las palabras, los objetos o los personajes. Divertidos juegos con los que ejercitar tu vocabulario. PC y AMIGA.



**MICKEY'S JIGSAW PUZZLES**

Únete a Mickey y su pandilla de amigos y monta a caballo, viaja al espacio, bucea en el fondo del mar y visita casas encantadas —en total 15 escenarios a todo color— pero con una novedad: cuando hayas colocado la última pieza en su lugar, gira la cámara y mira como tu personaje favorito de Disney cobra vida. Una variedad de opciones te permitirán fijar el nivel de dificultad para que toda la familia pueda disfrutar Mickey's Jigsaw Puzzles. PC.

**ERBE JUEGOS EDUCATIVOS**

ERBE SOFTWARE S.A.

C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid • Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



*Cita en Londres con lo Mejor del Software Mundial*



# ECTS 92

## EL PC GANA LA BATALLA

REPORTAJE

Nadie puede poner en duda que el software de entretenimiento, aunque comenzó siendo un fenómeno minoritario que se asomaba con discreción en nuestros hogares, hoy es una poderosa industria en torno a la cual se barajan cifras astronómicas. Una industria en expansión capaz de convocar, en diferentes ferias a lo largo y ancho del glo-



bo, a los responsables del sector. Londres es el escenario que acoge cada año las dos ediciones del European Computer Trade Show. Una feria para profesionales, donde se dan cita las novedades que nos asombrarán durante los próximos meses. El ECTS es, en definitiva, el mejor modo de tomar contacto con el software del mañana.



# ECTS 92



El Business Design Centre ha reunido en sus más de noventa stands a las compañías más significativas del sector. Tanto el software como el hardware han estado ampliamente representados y el éxito que sus organizadores auguraban ha respondido con creces a las expectativas creadas.

En las siguientes líneas hemos recogido los elementos más significativos que nuestra visita a la feria nos ha deparado. Un largo camino que hemos recorrido para mostraros de primera mano lo mejor del software mundial.

## ACCOLADE, DEPORTISTAS DE ÉLITE

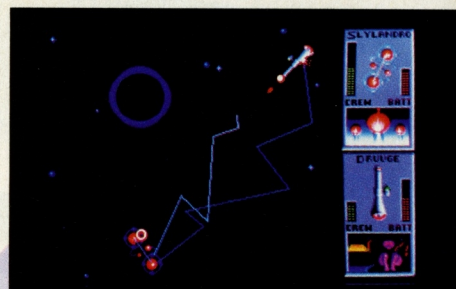
Accolade es una compañía americana que, como seguramente todos sabréis, trabaja básicamente para PC y compatibles. De esta forma, sus productos para nuestros ordenadores gozan de una calidad altísima y en esta edición de la feria se notaba por la nutrida presencia de visitantes a todas horas. Conseguimos que nos hicieran un huequecito y nos mostraran «Summer Challenge», ocho prue-



«Waxworks» (Accolade) ha sido diseñado por los autores de la serie «Elvira».

bas en las que se han mezclado gráficos vectoriales para los fondos, con personajes, los atletas, realizados a base de sprites.

También pudimos ver «Star Control II», acción y rol más allá de nuestro sistema solar. Una aventura que nos permitirá surcar de nuevo la galaxia y enfrentarnos con nuevos enemigos. «Spellcasting 301: Spring Break» una aventura gráfica, continuación de un programa que en España no llegamos a ver, que nos tras-



«Star Control II» (Accolade), una continuación de un singular programa de rol.

ladará a un ambiente repleto de estupendas mujeres dispuestas a colarse por nuestros encantos. Un juego que promete. «Waxworks» -otro de los programas estrellas presentados-, es el más reciente trabajo de los creadores de la serie de «Elvira», ambientado de la misma forma pero con gráficos incluso mejores. Los aficionados a los juegos de rol tendrán de nuevo que pasearse por caserones encantados y soportar el ataque de brujas y zombies mil. «Dark

## El PC: una potente máquina musical

Si hace un par de años los usuarios de PC nos teníamos que conformar con los molestos bips del altavoz de nuestros ordenadores, hoy en día existen infinidad de tarjetas de audio que se equipan al sonido de cualquier otro modelo de ordenador. Además, por lo que pudimos ver, dentro de poco habrá muchas más.



El estándar sigue siendo AdLib y todas y cada una de las placas siguen manteniendo la compatibilidad con el modelo original de la compañía que dio el primer paso. Pero las modernas tarjetas de sonido se parecen a la antigua AdLib únicamente en eso, en la compatibilidad.

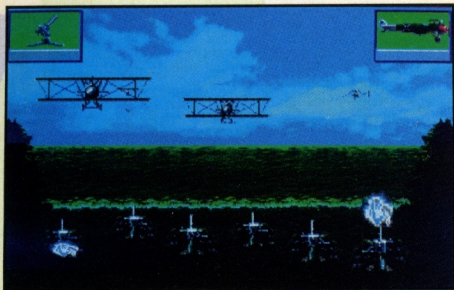
Prácticamente todas las empresas que fabrican hardware presentaban su propio modelo de tarjeta para PC: Gravis Advanced Ultrasound, Sound Galaxy EX, Pro Audio Spectrum 16, Soundblaster 16,

AdLib Gold 1000, Sound Master II..., y bastantes más de compañías de menor presencia en el mercado que eran casi todas copias más o menos descaradas de uno u otro modelo de las grandes.

La guerra que ahora está dando comienzo enfrentará a las tarjetas de 8 bits con las de 16. Las primeras tienen la ventaja de poderse utilizar incluso en los XT antiguos, que algunos quedan por ahí, y las segundas la de equiparar su calidad ya a los tan traídos y llevados 44.1 kilohertzios del CD.

En cuanto a los juegos que utilizan estas moderneces, pues no os preocupéis demasiado porque todos emplean el estándar para ser compatibles así que podréis seguir escuchando el ruido de los motores de vuestro simulador favorito, el rugido de los monstruos de ese JDR que os tiene cautivados y los disparos del arcade de moda en cualquier tarjeta que decidáis adquirir. ¿Cómo?, ¿todavía no tenéis ninguna? ¿A qué esperáis?





«History Line 1914-1918» (Blue Byte) es un nuevo modo de entender la estrategia.

Half», basado en una historia del maestro del terror Stephen King, nos introducirá en una pesadilla de la que será muy difícil salir. Una aventura gráfica a la que no debes jugar más allá de medianoche. Y, por último, «Zyconix», un programa de habilidad que prometen dejar pequeño al «Tetris». ¿Será cierto? De Accolade se puede esperar todo.

### BLUE BYTE, ESTRATEGIA A TOPE

Muy pocas novedades presentaban en el Trade los responsables de esta compañía alemana, pero eso sí, bastante jugosas. «History Line 1914-1918» es el intento de trasladar un juego de pura estrategia a un ambiente en 3D. Una tarea verdaderamente complicada que ha ocupado a la compañía durante un largo periodo de tiempo y cuyos resultados empezarán a dar sus frutos en los próximos meses. Si os gustan los programas de estrategia, si sois un Napoleón frustrado, o en activo, ¿quién dice que los militares no usen su PC también para divertirse?-, «History Line 1914-1918» os fascinará desde la primera pantalla.

### CORE DESIGN, UNA MALDICIÓN MUY PARTICULAR

«¿Core se pasa al mundo del PC?» Algo así se rumoreaba en la feria porque «Curse of Enchantia», el juego estrella de la compañía, está diseñado para nuestro ordenador favorito.

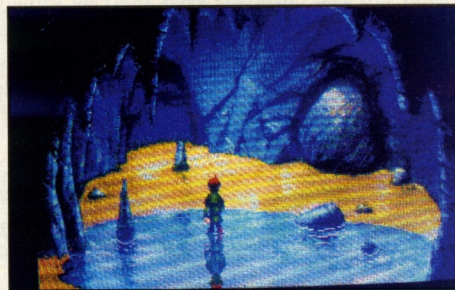
El programa es la historia de un muchacho cuya misión es liberar un extraño mundo de una maldición. Magia, misterio, emoción..., en una aventura gráfica realizada con toda la calidad de la que son capaces los autores de «Heimdall». A LucasArts y a Sierra les ha salido un duro competidor y «Curse of Enchantia» tiene todos los ingredientes para ser un bombazo en el 93.

## EL FUTURO ESTÁ EN CD-ROM

Todas las compañías representadas en la edición de otoño del E.C.T.S. están muy ajetreadas preparando nuevos productos en CD-ROM. La apuesta por un formato indestructible, incopiable y con unas características técnicas que le hacen ideal para el mercado del videojuego, se perfila como la alternativa perfecta para evitar las crisis que regularmente atacan el sector.

Así, no había nadie que tuviera ninguna duda sobre lo que según todos es el futuro de los programas de entretenimiento. En Estados Unidos, que como siempre van por delante del resto del mundo en tecnología, los juegos en CD-ROM se multiplican constantemente e incluso existen empresas dedicadas exclusivamente a la venta de los CD-ROMs disponibles en el mercado. En ellas puedes encontrar desde enormes bibliotecas de programas de shareware y dominio público, hasta extensas documentaciones sobre cualquier tema que se os pueda pasar por la cabeza. Médicos, periodistas, abogados..., en pocos años las bases de datos que se emplean habitualmente en estas profesiones se almacenarán en un pequeño disco de 12 centímetros. El mayor problema que hoy en día tenemos en Europa para alcanzar a los americanos son los altos precios de los lectores. Pero estamos seguros que poco a poco se irán normalizando. Pensad que al principio los Compact Disc de audio también doblaban en coste a los modelos actuales. No hace falta más que una bajada generalizada para que las ventas se dupliquen y el parque de CD-ROM crezca espectacularmente.

En las tiendas inglesas de videojuegos, que algunas visitamos, los kits necesarios para convertir el PC en una potente máquina multimedia ya se venden en los mismos estantes que los programas. Aquí lo veremos en breve. Seguro.



«Curse of Enchantia» (Core Design) implica el salto definitivo de sus creadores al Pc.

«Darkmere» también estaba recibiendo sus últimos toques. Este primer juego de rol de Core, aunque «Heimdall» ya tenía algún que otro toque de JDR, presentará gráficos isométricos en tres dimensiones y un montón de enemigos, hechizos y lugares que explorar. Core ataca al PC con todas sus fuerzas y..., ¡que se prepare la competencia!

### DOMARK Y EL QUINTO CENTENARIO

¿Será la licencia de la película de Ridley Scott? Seguramente no tenga nada ver con el filme, excepto que el protagonista de «Columbus» de Domark es el señor Colón, don Cristóbal de nombre. Si os apetecía descubrir un nuevo mundo en el siglo XV, ya tenéis la oportunidad. Estrategia a tope en un juego dispuesto a recordarnos una de las gestas más importantes de la historia.

«3D Construction Kit 2» es la continuación del programa que nos permitió realizar nuestros propios juegos en 3D usando la técnica del Freespace. Ahora llega la nueva versión con nuevos comandos, mayor facilidad de uso y, lo que es más importante, una gran biblioteca de imágenes para evitar que nos tengamos que pasar las horas dibujando los objetos que queremos incluir en el juego.

Por otra parte, «International Rugby Challenge» hará las delicias de los aficionados al rudo deporte del rugby, mientras que otro programa de Domark, «AV8B Harrier Assault», deleitará a los pilotos informáticos.

¡Por fin!, podremos gritar dentro de poco. Porque está preparándose una versión totalmente remozada del «Trivial Pursuit». «De-Luxe Trivial Pursuit» aprovechará todo lo que ha cambiado del mundo PC en los años que han transcurrido desde la salida del juego ori-



# ECTS 92



*Los programas que no hay que dejar pasar de largo*

| COMPAÑÍA        | NOMBRE DEL PROGRAMA                                                                     | ORDENADOR RECOMENDADO                | TIPO DE JUEGO                           |
|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|-----------------------------------------|
| ACCOLADE        | SUMMER CHALLENGE<br>ZYCONIX<br>WAXWORKS                                                 | AT 286<br>CUALQUIER PC<br>AT 286     | DEPORTES<br>DESTREZA<br>JDR             |
| CORE DESIGN     | CURSE OF ENCHANTIA                                                                      | AT 286                               | AVENTURA                                |
| DOMARK          | 3D CONSTRUCTION KIT II<br>DELUXE TRIVIAL PURSUIT<br>COLUMBUS                            | AT 386<br>CUALQUIER PC<br>AT 286     | UTILIDAD<br>TABLERO<br>ESTRATEGIA       |
| ELECTRONIC ARTS | LOST FILES OF SHERLOCK<br>HOLMES: THE CASE OF THE<br>SERRATED SCALPEL<br>CAR AND DRIVER | AT 286<br>AT 386                     | AVENTURA<br>COCHES                      |
| EMPIRE          | DRAGONS LAIR CD-ROM                                                                     | AT 386                               | ARCADE                                  |
| INFOGRAMES      | ALONE IN THE DARK                                                                       | AT 386                               | AVENTURA                                |
| INTERPLAY       | BUZZ ALDRINS RACE...                                                                    | AT 386                               | ESTRATEGIA                              |
| KONAMI          | FRONTIER<br>BATMAN RETURNS                                                              | AT 286<br>AT 286                     | AVENTURA<br>ARCADE                      |
| LORICIEL        | THE ENTITY<br>D DAY                                                                     | AT 286<br>AT 286                     | ARCADE<br>ESTRATEGIA                    |
| LUCASARTS       | X WING                                                                                  | AT 386                               | SIMULADOR                               |
| MICROPROSE      | DAVID LEADBETTERS GOLF<br>HARRIER JUMP JET<br>F 15 STRIKE EAGLE III                     | AT 286<br>AT 386<br>AT 386           | DEPORTES<br>SIMULADOR<br>SIMULADOR      |
| MILLENNIUM      | ROME AD 92                                                                              | AT 286                               | ESTRATEGIA                              |
| MINDSCAPE       | BATTLETOADS<br>ULTIMA VII PART 2<br>STRIKE COMMANDER                                    | AT 286<br>AT 386<br>AT 386           | ARCADE<br>JDR<br>SIMULADOR              |
| MIRAGE          | HUMANS<br>CYBER RACE                                                                    | CUALQUIER ORDENADOR<br>AT 386        | HABILIDAD<br>ARCADE                     |
| OCEAN           | ROBOCOP 3<br>LETHAL WEAPON<br>UNIVERSAL MONSTERS                                        | AT 286<br>AT 286<br>AT 386           | ARCADE<br>ARCADE<br>ARCADE              |
| PSYGNOSIS       | LEMMINGS 2: THE TRIBES                                                                  | CUALQUIER ORDENADOR                  | HABILIDAD                               |
| SIERRA          | KINGS QUEST VI<br>ECO QUEST I<br>SPACE QUEST I                                          | AT 286<br>AT 286<br>AT 286           | AVENTURA<br>AVENTURA<br>AVENTURA        |
| TITUS           | SUPER CAULDRON<br>PREHISTORIC II                                                        | AT 286<br>AT 286                     | ARCADE<br>ARCADE                        |
| UBI SOFT        | BC KID<br>MEGALOMANIA                                                                   | AT 286<br>AT 286                     | ARCADE<br>ESTRATEGIA                    |
| U. S. GOLD      | STREET FIGHTER II<br>LINKS 386 PRO<br>LEGENDS OF VALOUR<br>GREAT NAVAL BATTLES          | AT 386<br>AT 386<br>AT 386<br>AT 386 | ARCADE<br>DEPORTES<br>JDR<br>ESTRATEGIA |
| VIRGIN          | KYRANDIA<br>THE 7TH GUEST (CD-ROM)                                                      | AT 286<br>AT 486                     | AVENTURA<br>AVENTURA                    |



«3D Construction Kit 2» (Domark), el mejor modo de aprender a diseñar un programa.



«Car & Driver» (Electronic Arts), alta resolución para un simulador deportivo.



«Los archivos secretos de Sherlock Holmes» (Electronic Arts), una aventura misteriosa.

ginal. Imaginaros: VGA y audio a tope. Domark no sólo continúa fuerte sino que está dispuesta a quedarse durante mucho tiempo. ¡Y eso que últimamente parecían despistados!

## ELECTRONIC ARTS, COCHES Y SHERLOCK HOLMES

Si estabais buscando un programa de coches, habéis tenido mucha suerte porque Electronic Arts tiene el que os hace falta. Su nombre es «Car and Driver» y su mejor baza es que está hecho en VGA de alta resolución pero con el aliciente de poseer 256 colores. Mezcla entre el clásico «Test Drive» de Accolade y los tradicionales programas de carreras, «Car and Driver» presenta un aspecto sensacional y la posibilidad de conducir los coches más caros del mundo.





«Cyber Space» (Empire) trae a nuestras pantallas el mejor rol del futuro.



«Nigel Mansell's world championship» (Gremlin), velocidad en CD-Rom.



«Alone in the dark» (Infogrames) un programa sorprendente en todos los sentidos.

También era elemental que alguna compañía se decidiese a sacar un programa cuyo protagonista fuera el archifamoso Sherlock Holmes. «The Lost Files of Sherlock Holmes: The Case of the Serrated Scalpel» será una extensa, no os podéis imaginar cuánto, aventura gráfica cuyo principal aliciente, además del interesante argumento, es contar con voces digitalizadas de la mayoría de los personajes protagonistas.

Los aficionados a los JDR tienen una cita con «Space Hulk». Versión para PC de un conocido juego de tablero, «Ultraboats» será, aunque se mantiene bastante en secreto, un programa que presentará gráficos renderizados en alta resolución. ¿De qué va? Poco se sabe, pero según sus creadores va perfilándose como un arcade con tintes de estrategia.

¿Cambiará al final? Pues es posible, no sería la primera vez.

No queremos olvidar «Risky Woods», el único programa presentado en el E.C.T.S. con sello español, «Print Shop de Luxe», que aunque sea de Broderbund se presentaba en el stand de Electronic Arts y «Patriot», continuación de «Harpoon», un programa que Three Sixty, su autores, nos enseñaron mientras visitábamos el stand.

### EMPIRE, DATOS DIGITALES

La estrategia parece que está de moda porque en casi todos los stands había un programa sobre el tema. El de Empire se llama «Campaign» y nos trasladará a la Segunda Guerra Mundial, poniéndonos al mando de las fuerzas en conflicto. Otro programa importante era «Cyberspace», un juego basado en el libro de William Gibson «Neuromante», en el que nuestra misión será escapar de las garras de una computadora que controla nuestros sueños.

Empire ha decidido también editar los programas de su saga de «Dragon's Lair» y «Space Ace» en CD-ROM. ¿Qué mejor formato para las aventuras de Dirk y Ace? Desde luego, a nosotros nos parece una idea fantástica.

### GRANDSLAM, GOLF Y CONEJITOS

«Nick Faldo Championship Golf» es el nombre del último juego de Grandslam. El famoso golfista ha prestado su imagen y su nombre a un programa que nos permitirá convertirnos en ases de ese cada vez más popular deporte.

Seguramente si lo que os gustan son los juegos de rol, vuestra elección será «Realms of Darkness». Un programa para 386 y superiores que nos llevará a un mundo poblado por multitud de criaturas extrañas y misterios por desentrañar.

Sin duda, lo más original de Grandslam será «Myra: The legend». Myra es un conejo que está harto de que su raza sea dominada por los humanos y decide tomar el camino de la venganza. Un curioso argumento para un, por supuesto, curioso juego.

### GREMLIN, CAMPEONES DE FORMULA 1

«Nigel Mansell's World Championship» es el último lanzamiento de Gremlin y un fantástico juego de carreras de coches. La Fórmula 1 no

tendrá secretos para vosotros, tras dar unas cuantas vueltas a cualquiera de los circuitos que incluye el juego, ¡y son muchos!

Para quienes disfrutaron la versión informática de «Hero Quest», Gremlin tiene preparada su segunda parte, «Legend of Sorasil». Esta tendrá más mazmorras, más enemigos y mucha más adicción. Y dentro de esta categoría de juegos, «Daemonsgate I: Dorovan's Key» fue una sorpresa y coloca a la popular compañía inglesa a la altura de las grandes en el mundillo del rol. La serie «Ultima» tiene un difícil competidor si Gremlin continúa con las superproducciones de RPG en la línea de «Daemonsgate».

### INFOGRAMES, TRAS LAS HUELLAS DE LOVECRAFT

H.P. Lovecraft era un escritor de novelas de terror cuyas creaciones aterrizaron a millones de personas durante la primera mitad de este siglo. Basándose en sus historias, en Infogrames han creado un programa llamado «Alone in the Dark» que revolucionará el concepto de los juegos de ordenador. La aventura transcurre en un antiguo caserón en el que estamos encerrados y en el que la principal misión será encontrar la salida. Mientras la buscamos, nos atacarán los monstruos más horribles que se os puedan pasar por la imaginación. «Alone in the Dark» está realizado con gráficos vectoriales sobre fondos bitmap y el resultado es grandioso. Una banda sonora impresionante completa el cuadro y para disfrutar del mismo necesitaréis cuanto menos un 386 rapidito.

Editado bajo el sello Disney Software, «Stunt Island», una simulación de vuelo en la que podremos crear nuestros propios aviones y filmar sus evoluciones por el cielo, junto a la serie de programas educativos de la compañía, son el resto de los juegos que Infogrames publicará en los próximos meses.

### INTERPLAY, LA CARRERA A LA LUNA

El stand de Interplay en la pasada edición del E.C.T.S. fue, probablemente, uno de los más concurridos ya que muchos eran los programas que allí se presentaban. Junto a Interplay y Buzz Aldrin, el segundo hombre en pisar la Luna, podremos dirigir la Agencia Espacial Americana, la NASA, y colocar a



# ECTS 92

## Lo más espectacular

**M**uchos os habréis preguntado qué es lo que nos queda en el recuerdo tras visitar un lugar tan concurrido como el European Computer Trade Show. ¿Qué stand nos pareció más espectacular? Pues la verdad es que la respuesta es fácil: Mindscape.

No sólo porque tenían una columna rodeada de monitores y altavoces en los que continuamente se mostraban las demos de sus nuevos juegos, columna que, por cierto, debía tener hasta el gorro a Atari, que estaba al lado, sino porque en ese stand se presentaban, nos tememos que por última vez, los productos de Origin. Programas como «Strike Commander», «Última VII Part 2: The Serpent Isle» o «Privateer» estamos seguros, o mucho nos equivocamos, que van a revolucionar al mundo del videojuego.

Lo que en los grandes monitores se presentaba eran auténticas películas más que juegos. Las presentaciones y las secuencias mostradas puede que estuvieran hechas con un 486 a muchos megahertzios, pero desde luego, con que corran la mitad de bien en nuestros ordenadores y posean la mitad de la calidad gráfica que parecían tener, serán programas alucinantes. En su momento tendréis la oportunidad de comprobarlo por vosotros mismos, hasta entonces no nos queda a todos más que tener paciencia y saber esperar.

nuestros astronautas en el planeta más cercano al nuestro. Para ello tendremos que ser estrategas, banqueros, pilotos, científicos..., una tarea difícil pero posible gracias a «Buzz Aldrin Race Into Space».

«Castles II: Siege and Conquest» es el título que posee la segunda parte de un juego que causó sensación este año y que nos convertía en señores feudales durante un rato. La nueva versión posee gráficos mejorados y bastantes detalles que le faltaban al original y que han mejorado grandemente la jugabilidad.

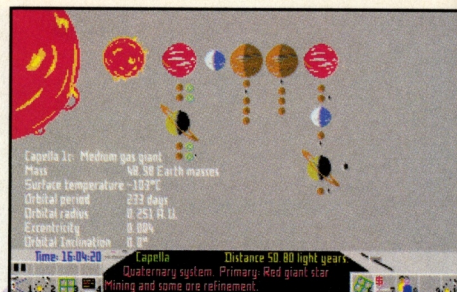
Por último, un producto exclusivo en CD-ROM: «Battlechess 4000». Animación para las piezas de ajedrez, sonido digital estereofónico y gráficos en alta resolución. Si encima juega bien, que lo hace, pues..., nada. Que os vais a convertir en unos maestros del juego de tablero más apasionante.

### KONAMI Y EL SEÑOR DE LA NOCHE

«Batman Returns», el señor de la noche vuelve para PC y compatibles en una nueva aventura con gráficos en tres dimensiones y mezclando aventura gráfica, arcade e incluso juego de rol. Konami ha regresado al mundo de los ordenadores con ánimos de quedarse para siempre. Esperamos que muy pronto su distribución llegue también a nuestro país.

Si lo que os gusta es viajar por el espacio, enfrentaros a piratas, negociar con razas extrañas y conocer nuevos mundos, Konami ha preparado «Frontier», segunda y archimejorada segunda parte del conocido «Elite». Esta vez nuestra nave llegará más lejos y nuestros enemigos serán más poderosos. ¿Dispuestos a emular a Kirk y al Enterprise?

Concluimos con «N.F.L. Football», toda la



«Frontier» (Konami) es la segunda parte de un programa clásico en la historia del software de entretenimiento «Elite».

emoción del fútbol americano en la pequeña pantalla de nuestro ordenador. ¡Deporte a tope para sudar sin moverse de la butaca!

### LORICIEL, LA GUERRA Y LA PAZ

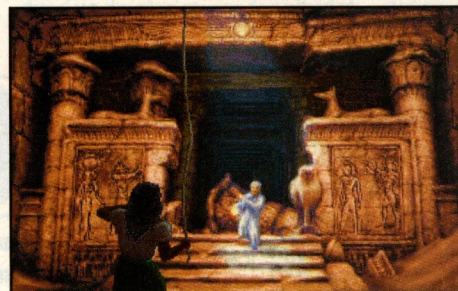
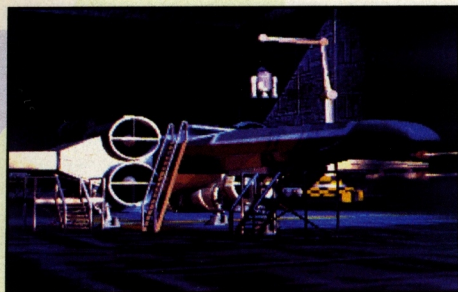
Con dos jugazos llegaron los franceses de Loricel a Londres. El primero: «The Entity», un arcade con una protagonista más rotunda que Lorna, Kim Basinger y Sharon Stone juntas. Toda ella es fruto de la imaginación del programador, ¡y que imaginación! Un juego con una chica guapa de protagonista tiene todas las garantías del éxito y si además es adictivo pues mejor que mejor. «The Entity» posee todas las cualidades.

El segundo título presentado fue «D Day», el desembarco de Normandía en toda su magnitud. En él es posible participar de muchas formas. Si os apetece manejar un carro de combate, volar en un avión, dirigir las tropas, colocaros en el bando alemán, ser un soldado de infantería..., todas las posibilidades estarán disponibles con uno de los programas más ambiciosos de la historia del software francés.

### LUCASARTS, A VUELTAS CON LA FUERZA

Todos sabemos que LucasArts son autores de pocos juegos, pero de una enorme calidad.





«X-Wing» (LucasArts) -arriba- y «Rome A.D. 92» (Millennium), dos géneros clásicos del cine en el ordenador.

«F-15 Strike Eagle III» -arriba- y «Harrier jump jet» (Microprose), la superación de los artistas de la simulación.

«Rex Nebular» (Microprose) -arriba- y «Daughter of Serpents» (Millennium), dos modos distintos de entender las aventuras.

Lo demostraron en el Trade con sólo un programa inédito -tener en cuenta que «Indiana Jones and the Fate of Atlantis» ha sido ya editado en todo el mundo y por tanto no es una novedad-, «X Wing». Un simulador de vuelo ambientado en la galaxia de «Star Wars» y en el que podremos tripular todo tipo de naves espaciales mientras nos enfrentamos al imperio sin despeinarnos. La idea no es hacer un arcade, pero tampoco complicar demasiado la vida al usuario. Nos explicamos; nos imaginamos que tripular una nave de combate no debe ser tarea fácil pero no se trata de manejar cientos de relojes y pantallas. La idea de LucasArts es que cualquiera pueda volar en un X Wing sin necesidad de ser un experto. ¿Os apetece destruir la Estrella de la Muerte?

## MICROPROSE, PILOTOS DE CAZA POR TRES VECES

«F 15 Strike Eagle III» está al caer, con todas las novedades posibles para aprovechar al máximo los ordenadores más potentes del momento y toda la adicción que Microprose sabe darle a sus simuladores.

«Rex Nebular» es la primera incursión de estos chicos, que nosotros sepamos, en el campo de las aventuras gráficas. En ella; gráficos digitalizados y detalles cómicos para «camuflar» un juego de héroes y villanos en

la línea de las películas de Hollywood de los años cincuenta.

«A.T.A.C.» nos coloca al mando de una escuadrilla de aviones que lucha frente al impe-

*El elevado número de títulos editados confirma la importancia de aventuras y simuladores.*

REPORTAJE

rio de la droga. ¿Conseguiremos derrotar a los más poderosos cárteles colombianos? La respuesta es seguramente que sí, con la ayuda de nuestro PC.

«David Leadbetter's Golf» nos traslada a un campo todo cubierto de césped, nos pone junto a un caddy, nos da una madera uno y..., ¡a golpear la bola! Todos pensaréis que sobre juegos de golf ya está todo escrito pero Micro-

prose está dispuesta a escribir un nuevo capítulo. El programa lo merece.

Para cerrar, «Harrier Jump Jet». Un avión de despegue vertical, (V.T.O.L. los llaman), dispuesto a declarar la guerra y ganar el combate en «la madre de todas las simulaciones». Microprose se ha superado a sí misma.

## MILLENNIUM, ¿ESTÁN LOCOS ESTOS ROMANOS !

Un liberto en el año 92 después de Cristo recibe el encargo de entregar un mensaje en el que se anuncia un complot para matar a César... Así comienza «Rome A.D. 92», una aventura en la línea del «Robin Hood» que nos llevará a intentar hacernos con el poder de un imperio.

«Daughter of Serpents» es un juego de rol en el que una expedición arqueológica a Egipto sirve de excusa para que nos ocurran todos las desgracias habidas y por haber. Una emocionante aventura con momias, pirámides y..., una hija de unas serpientes cuyo secreto deberemos descubrir. Millennium nos trae rol y aventuras, ¿alguien da más?

## MINDSCAPE, LORD BRITISH AL ATAQUE

Mindscape prepara en el más absoluto secreto el ataque de los futuros sucesores de las



# ECTS 92



«Strike Commander» (Origin) es un importante desafío para una gran compañía.



«Cyber Race» (Cyberdreams), carreras futuristas con ambientación cinematográfica.



«Cool World» (Ocean), una licencia de película que apuesta por el arcade más puro.

Tortugas Ninja. Donatello, Michelangelo y compañía, serán sustituidos en breve, si nos dejamos claro, por los «Battletoads». Estos son sapos guerreros que, fruto de una terrible mutación, luchan contra los malos malísimos que pueblan nuestro planeta.

Origin, cuyos juegos estaban presentes en el stand de Mindscape —según una reciente información, Origin ha llegado a un acuerdo de fusión con Electronic Arts, por lo que ésta será la última feria en la que Mindscape represente a Origin—, parece dispuesta a convertir sus programas en impresionantes super producciones casi cinematográficas. Prueba de ello eran «Strike Commander», simulador de vuelo espectacular donde los haya, y «Ultima VII Part 2: The Serpent Isle».

Otra interesante noticia dada a conocer en el Trade fue la pronta disponibilidad del «Captive» para PC. Ya era hora de que un juego de rol tan conocido como éste aterrizara en nuestros ordenadores.

## MIRAGE, LOS HUMANOS ATACAN

«Humans» era el lanzamiento más atómico de Mirage. Un programa de temática parecida a «Lemmings», que nos pondrá al mando de una tribu de cavernícolas dispuestos a hacernos pasar unos ratos la mar de divertidos.

«Ashes of Empire» es un juego, basado en la descomposición territorial de la U.R.S.S., en el que tomaremos la personalidad de un líder político que tendrá como misión mantener unido el país y evitar el caos social que incluso podría desembocar en guerra nuclear. Real



La atención prestada a la prensa, y

a nosotros en particular, por los encargados y responsables de todas y cada una de las compañías representadas en el European Computer Trade Show. Impecable al ciento por ciento.

Los pequeños errores que se cometían, inevitables porque nadie es perfecto, aunque la perfecta organización casi lo consiguió, hacían que el presunto culpable se deshiciera en excusas. Sobresaliente, desde la redacción de esta nueva revista, para todos ellos.



El lugar donde se celebra

habitualmente el E.C.T.S., el Business Design Centre, se va quedando más pequeño año tras año. Quizás sea el momento de que los organizadores amplíen el espacio dedicado a las compañías. En más de una ocasión los visitantes tuvimos que esperar en el exterior del stand a que se terminara una entrevista porque no cabíamos todos juntos. ¿Eramos muchos o el sitio era demasiado restringido? En cualquiera de los dos casos, la solución es sencilla: una inevitable ampliación.



como la vida misma, «Ashes of Empire» ha sido preparado por un maestro en este tipo de programas, el famoso Mike Singleton.

Cyberdreams, compañía americana distri-

buida por Mirage en toda Europa excepto en España, prepara su segundo programa para antes de Navidad: «Cyber Race» será un juego de carreras futurista con gráficos diseñados por gente dedicada antes al mundo del cine. ¿Tendrá el mismo éxito que «Dark Seed»? No tenemos ninguna duda de que será así.

Por último, «Ragnarok», el juego en el que los vikingos pasaban los ratos muertos entre rapiña y rapiña, también llegará al mundo informático. Buenos gráficos y un juego similar al ajedrez que nos va a hacer emplear la cabeza a fondo.

## OCEAN, DEPORTES BAJO WINDOWS

«Robosports» es el nombre de un programa en el que, funcionando bajo Windows de Microsoft, tendremos que enfrentarnos a todo un plantel de grandes estrellas cibernéticas para conseguir subir al podio de unas olimpiadas un tanto especiales.

Los delincuentes más buscados por la ley ahora lo tendrán aún más complicado desde el momento en que Ocean decidió hacer la versión informática de la serie de «Arma letal». «Lethal Weapon» será un arcade a toda pastilla, como sólo Ocean sabe hacerlos.

Si os gustan las películas de monstruos también podréis disfrutar a tope con «Universal Monsters». Diversión con las criaturas más horripilantes que Hollywood supo crear. Y ya que hablamos de cine, tampoco os perdáis «Cool World» para ordenador.





«Eco Quest» (Sierra on Line) es una aventura ecológica dirigida a los más jóvenes.

Una aventura trepidante que ha sido realizada con gran despliegue técnico.

Además de los títulos mencionados pudimos ver «Robocop 3», ahora para PC, «WWF 2», «Wizkid»... Ocean no detiene su imparable carrera para convertirse en el número uno.

## PSYGNOSIS, ¡OH NO!, ¡MUCHOS MAS LEMMINGS!

Psygnosis trabaja poco para PC pero desde el exitazo de «Lemmings» y «Oh no! More Lemmings!», las cosas están cambiando. Tanto que la versión más genial de la inevitable continuación al juego del año se anuncia como un super bombazo para compatibles. «Lemmings 2: The Two Tribes» estará en la calle antes de Navidad y aunque se ha mantenido una absoluta reserva lo que hemos podido ver de él nos ha confirmado en nuestras suposiciones: los lemmings han vuelto, y esta vez para quedarse para siempre. ¡Genial!

«Creepers» será un juego de habilidad con unos pequeños gusanitos como protagonistas que están deseosos por volver a sus orígenes. Dos super lanzamientos para una compañía que ya empieza a darse cuenta de que el PC es tan bueno como otros ordenadores.

## SIERRA ON LINE, LOS HÉROES DE SIEMPRE

«Eco Quest I: The Search for Cetus» es una aventura al estilo Sierra pero adaptada para los más jóvenes. Junto a ella y también dedicado a los más pequeños en el stand de Sierra encontramos el «Castle of Dr. Brain», un lugar repleto de entretenimientos y de trucos que habrá que resolver para salir del edificio.

Los clásicos estaban también presentes con sus nuevos programas: «King Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow», «Space Quest V: The Next Mutation» y «Space Quest I» en flamante



«King Quest VI» (Sierra on Line), la brillante continuación de una serie clásica.

*La evolución del software de entretenimiento es evidente. La mayoría de los programas presentados en el E.C.T.S. tienen un punto en común: la espectacularidad.*

REPORTAJE

versión de 256 colores, totalmente remozada.

También tomamos buena nota de que el CD-ROM es el formato por el que apuesta la compañía americana para un futuro inmediato. Casi todos sus juegos saldrán a partir de ahora en CD, en versiones, la mayor parte de las veces, mejoradas para aprovechar las ventajas del disco compacto. Sierra siempre ha estado por delante en cuanto a tecnología y sus juegos lo han demostrado. Los nuevos lanzamientos os van a dejar boquiabiertos, y si no nos creéis: tiempo al tiempo.

## TITUS, VUELVE LA BRUJA

Si antes que un PC tuvisteis un Spectrum, nos imaginamos que muchos aún lo conser-



«Spellcraft» (Ubi Soft) es una gran superproducción de gigantesca longitud.

varéis, recordaréis un juego y su secuela que causaron sensación en su día. «Super Cauldron» es la versión para dieciséis bits de aquella pareja de clásicos. La bruja ha vuelto y esta vez sus hechizos vienen en VGA y con sonido digitalizado.

«Prehistorik II» no necesita presentación. Uno de los arcades más trepidantes del año, que con su aparente sencillez y adicción resultó ser un bombazo, vuelve con más fases, más cavernas, más trogloditas..., mucho más Titus que nunca.

## UBI SOFT, TRAS LAS HUELLAS DE LAS CONSOLAS

El personaje más popular de los juegos de la consola Turbografx, hará su presentación para PC en unas semanas. Un troglodita cabezón y dispuesto a todo para encontrar su hogar paleolítico llenará nuestros discos duros de adicción y diversión.

«Megalomania» nos permitirá la conquista de 28 islas gobernadas por cuatro dioses diferentes. El desarrollo del programa se asemeja mucho al clásico «Populous» pero con alguna notable diferencia, fruto sobre todo de los años transcurridos desde el nacimiento del clásico.

Primero fue el Amiga, y ahora el PC. Ya vamos a poder disfrutar del último programa del genial Raffaele Cecco. «First Samurai» inaugurará su andadura en compatibles con unas características idénticas a las de la versión para el dieciséis bits de Commodore. ¿Cómo lo han hecho? Pues trabajando mucho para depurar unas rutinas de scroll verdaderamente asombrosas.

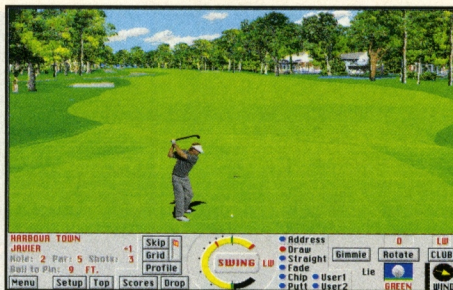
Terminamos con un nuevo JDR, «Spellcraft» es su nombre y su característica más destacada es su enorme longitud. Tardaréis más de 100 horas en completarlo, dicen sus autores.



# ECTS 92



«Legends of valour» (S.S.I.) gráficos impresionantes para un juego de rol.



«Links 386 pro» (Access), una versión actualizada de un clásico programa de golf.

## U.S. GOLD, LUCHA EN LAS CALLES

Directamente desde Japón llega el éxito de la temporada, y esta vez en PC también. Estamos hablando de «Street fighter II», todo un señor arcade, un monarca de las recreativas que está rompiendo moldes en versión para consola en el país del sol naciente.

«Free DC» y «Playmation» son, respectivamente, un juego y un programa de animación. Lo que ocurre es que en la realización del uno se ha empleado el otro. «Free DC» es una aventura gráfica con voz e imágenes digitalizadas. Su argumento nos traslada a un mundo futuro dominado por robots y donde ser humano es poco menos que un delito. «Playmation», por otra parte, es un programa profesional con el que seremos capaces incluso de renderizar nuestras creaciones y programar superproducciones domésticas sin ningún esfuerzo. Eso sí, necesitaremos al menos un 386 y 4 megas de RAM. Pasamos al plato fuerte con Access, una gran compañía distribuida por U.S.Gold. «Links 386 Pro» es el «summun» en juegos de golf. Super VGA, animación real..., 386, 4 megas de RAM, recomendadas 8, y un gran y rápido disco duro

son los requisitos para que corra a la perfección un auténtico juego total.

También SSI estaba presentando en el stand de U.S. Gold, su distribuidor, sus nuevos juegos. Todos sabéis que esta compañía está especializada en JDR y estrategia y por eso sus productos sólo tocan estos dos temas. En el primer estilo destacaban «Chronicles of the legends of valour» y «Dark Sun: Shattered Lands». El primero tenía unos gráficos geniales y el segundo, además, una longitud impresionante. Y para los amantes de la estrategia: «Great Naval Battles», para que se conviertan en almirantes de las flotas que se enfrentaron en la segunda Gran Guerra.

## VIRGIN, CUENTOS Y LEYENDAS

Desarrollado por Westwood «Fables and Fiends: The Legend of Kyrandia» es una aventura con los mejores gráficos que hemos visto en mucho tiempo. El protagonista tiene la misión de liberar Kyrandia del embrujo de un malvado hechicero. Una tarea que enseguida descubriréis, no es nada fácil.

A punto de terminarse estaba «Dune II: The Battle for Arrakis». La continuación de la saga de Herbert con mucho más componente de

# LAS DIEZ CLAVES DEL TRADE

- **Psygnosis y su presentación del «Lemmings 2».** Una sala de cine improvisada con unas sillas de director y con un enorme monitor junto a un video, fue el lugar escogido para un espectáculo en el que no faltaron las inevitables palomitas para disfrutar de la proyección.

- **Un lemming muy revoltoso.** Este popular personaje paseaba en triciclo por el Trade e incluso se metía en todos los stands que encontraba a su paso, lo que curiosamente despertaba la sonrisa de los responsables de producto de la competencia. Un claro ejemplo de la flemma británica.

- **Philips y el CD-I.** El despliegue de Philips y su modelo era impresionante. Las demostraciones se sucedían una tras otra y había incluso varios equipos, encadenados, eso sí, para que todos pudiéramos disfrutar con las maravillas del aparato.

- **Los joysticks.** Joysticks de todos los colores, de todos los tamaños y formas. Una auténtica invasión del periférico más popular hacía, que el visitante se quedara asombrado con la inmensa variedad existente y la imaginación de los diseñadores.

- **La simpatía de James Pond.** Un actor embutido en un traje de "pescadilla gigante" circulaba por los alrededores del stand de Millennium. Siempre, a cualquier hora, disfrutaba de un envidiable sentido del humor. Mientras los demás casi arrastrábamos los pies, completamente agotados, el continuaba persiguiéndonos con su pistola de juguete y diciendo eso de: "mi nombre es Pond, James Pond."

- **Los videos.** Mientras otros años abundaban las demos en disquete, esta edición casi todo estaba en video. Para las compañías parece que es más sencillo este método y no había stand que no poseyera un monitor y su consiguiente reproductor.







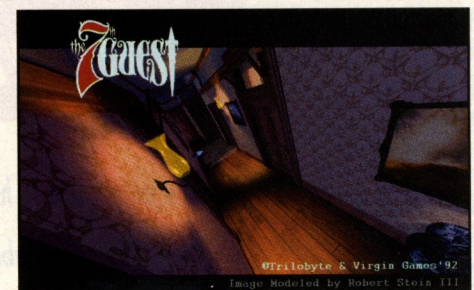
«Fables & Fiends: The legend of Kyrandia» (Westwood), una aventura sorprendente.



«Dune II: the battle of Arrakis» (Virgin), una segunda parte centrada en el rol.



«Jimmy White Whirlwind Snooker» (Virgin), un revolucionario juego de snooker.



«The 7th Guest» (Virgin), la realidad virtual llevada con fidelidad a la pantalla.

Esto es todo cuanto vimos, en lo que al mundo del PC se refiere, en el E.C.T.S. ¡Qué lo disfrutéis! ●

Javier de la Guardia

- **Las conferencias.** Aunque el número de conferencias, impartidas por los máximos representantes del mundo del videojuego, era muy elevado, éstas, por desgracia, se celebraban a las mismas horas en las que estaban abiertos los stands, por lo que la asistencia no hizo justicia a su interés.

- **Mirage y sus humanos.** Un cavernícola era el encargado de mostrar «Humans» a todo aquel que se acercará al stand. ¡Menos mal que no se les ocurrió traer una de las criaturas de Giger!

- **«Alien 3».** Hablando de Giger y sus monstruos; el protagonista de «Alien», y no nos referimos a bella Sigourney Weaver, también recorría de vez en cuando el Trade saludando a los que se atrevían a dirigirle la palabra. La verdad sea dicha, muy pocos eran los osados...

rol que la primera parte en detrimento de la parte de estrategia, pero eso sí, con gráficos igual de buenos.

Los amantes del billar tendrán «Jimmy White Whirlwind Snooker». Un programa en tres dimensiones con mucha calidad. «K.G.B.» nos pondrá en el interior de los servicios soviéticos de la antigua U.R.S.S. Tendremos que solucionar los casos de corrupción que se nos presenten. «Reach for the Skies» es un simulador de vuelo que nos coloca en plena Batalla de Inglaterra. Nuestra misión es impedir que los nazis dominen a la Gran Bretaña. Aprovechando el CD-ROM, Virgin ya anunciaba el lanzamiento, ¡al fin!, de «The 7th Guest». Dos CD en super VGA con imágenes renderizadas y sonido digital. Más de un gigabyte de información para una aventura ambientada a la perfección. Claro que el que no tenga cuanto menos un 386.



*Arte Digital*

AUTODESK  
ANIMACIÓN

# ANIMATOR PRO



## *Animaciones Ordenadas*

*Si hace unos años te hubieras propuesto crear una animación por ordenador, la idea te habría supuesto bastantes quebraderos de cabeza, además de un importante desembolso económico. Menos mal que Autodesk decidió realizar un programa que de forma simple –sin necesidad de tener que adquirir máquinas super-rápidas o estudiarte enormes manuales– permite crear animaciones similares a las profesionales. Tus presentaciones, películas o simplemente pantallas, no serán las mismas si te decides a utilizar «Animator Pro». Una herramienta sencillamente genial.*



## Principales razones para una decisión

Si conocéis la versión anterior del programa, el «Animator», así a secas, os vais a encontrar con bastantes diferencias entre uno y otro. Sin embargo, el manejo general de «Animator Pro» es básicamente idéntico al de su predecesor. Esto significa que solamente necesitaréis un ratón para navegar de menú en menú, os advertimos que hay muchos, y "pinchar" en las opciones elegidas.

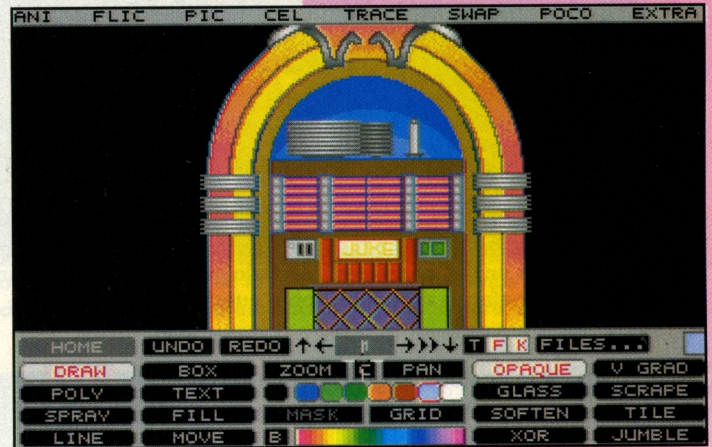
¿Qué hay de los programas de soporte? «Animator Pro» viene acompañado de cinco potentes utilidades. La primera de ellas, "Aniplay", permite que nuestras animaciones corran independientemente del programa principal. Es muy útil cuando queremos mostrar a alguien nuestras creaciones. La segunda, "Converter", transforma ficheros de animaciones de Amiga o Atari a formato Animator. Aquí debemos hacer un inciso porque os encontraréis con una sorpresa si intentáis correr los .FLI —extensión de las animaciones de la versión anterior de este programa— pues son incompatibles con «Animator Pro». ¿Solución? Convertir los ficheros al nuevo formato, labor algo tediosa a pesar de su sencillez. "Converter" también permite la transformación de ficheros de casi cualquier tipo como Targa, .IFF, .PCX, .TIFF o DEGAS a .GIF, que son los que usa el programa de Autodesk. La tercera utilidad, "Flipaper", permite, en conjunción con una impresora, que podamos sacar en papel copias de nuestros mejores trabajos. La cuarta, "Fli-

tape", está realizada para adecuar nuestras producciones cinematográficas a los estándares de la industria del vídeo. Resoluciones, refrescos de pantalla, velocidades y cien mil cosas más pueden estropear el resultado final de tu obra maestra; "Flitape" obvia estos problemas. La quinta, "Pixelpop", es un capturador de pantallas, al estilo del Camera de Electronic Arts y permite que almacenemos en disco, en formato .GIF, cualquier imagen que aparezca en nuestras pantallas.

### PRIMERAS IMÁGENES

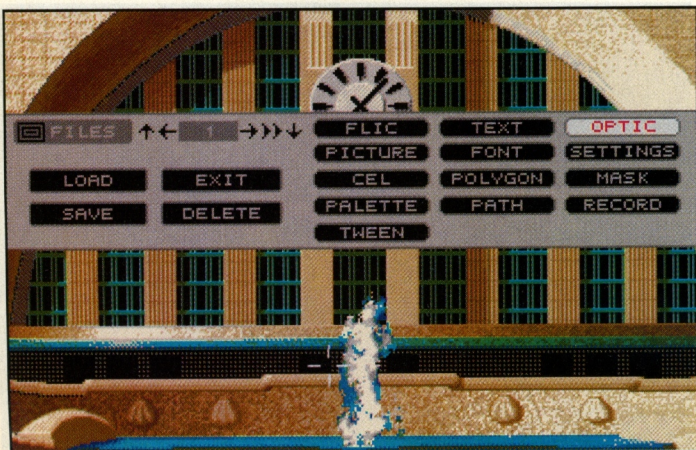
El área de trabajo de «Animator Pro» aparece, tras cargar el programa, dividida en tres partes completamente diferenciadas. En la superior está la barra de menús que contiene las opciones que están disponibles para simplificar el trabajo al crear nuestra animación. En la inferior se encuentra el panel de herramientas y el resto de la pantalla se destina a nuestro trabajo como animadores.

Por defecto, la configuración de Animator es de 320 por 200 y 256 colores. Todos los ejemplos que vienen junto al programa —examinándolos aprenderás lo suficiente como para dar tus primeros pasos— están realizados en esa resolución. Esto no implica que no funcionen si configuras tu ordenador de otro modo. Lo que ocurrirá es que las imágenes se reducirán considerablemente a medida que tú aumentes la capacidad de la tarjeta de vídeo. La razón de esto es simple: si el dibujo posee 320 pixels de ancho por 200 de alto y nuestra configuración está en 1024 por 768, la imagen sólo ocupa una pequeñísima



Hay bastantes razones que pueden decidir a un usuario a manejar un programa tan potente como «Animator Pro». La primera, y quizá la más importante, es que corre perfectamente incluso en un 386 que no supere los 25 megahertzios. Por tanto no será necesario cambiar de equipo para poder trabajar a la perfección con resultados profesionales. Pero, ¡atención!, se nos advierte en el manual que pueden existir modelos de 386SX que presenten algunas incompatibilidades.

Otro de los motivos para elegir este paquete de Autodesk es que sigue los estándares de la industria en cuanto a tarjetas gráficas. Soporta drivers VESA, incluidos en el programa, y permiten trabajar, si la tarjeta que empleas es una SVGA, incluso en resoluciones de 1024 por 768, con 256 colores. Ahora, no te lo recomendamos a menos que tu ordenador sea muy rápido y tengas un monitor especialmente bueno.

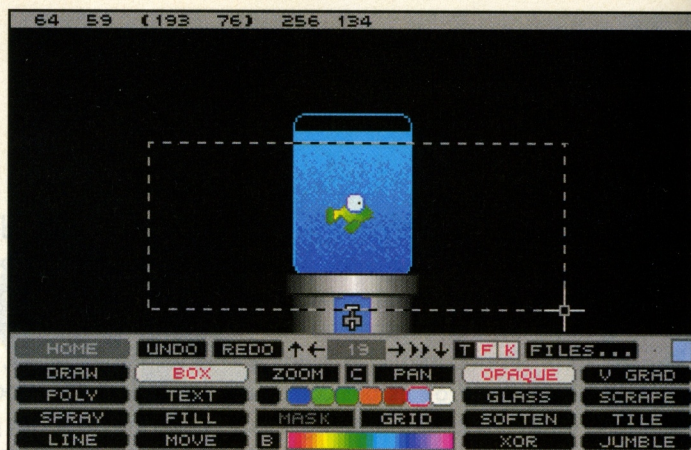


Con «Animator Pro» es muy sencillo hacer animaciones complejas, en las que se incluyan imágenes capturadas de otras aplicaciones.





Si elegimos un Cel, podremos insertarlo posteriormente en la imagen para hacer efectos especiales sobre nuestros trabajos.



Es posible capturar una determinada parte de la pantalla a nuestra elección y guardarla en el disco duro para posteriores usos.

parte de la pantalla. Lógico, ya que las pulgadas del monitor siempre son las mismas a pesar de la resolución.

«Animator Pro» también viene acompañado por varios .GIF sobre los que podrás trabajar usándolos como fondos.

Una de las ventajas, tanto de este programa como de su versión anterior, es que pueden ser usados también como utilidades de dibujo. No tiene nada que envidiar a utilidades como DeLuxe Paint o Paintbrush.

## EL PANEL DE HERRAMIENTAS

En este recuadro de la pantalla reside una gran parte de la potencia de «Animator Pro». Opciones como deshacer, zoom, cambios de paleta de colores, figuras predefinidas, número de frames de la animación, cambio del pincel, y muchas más, se realizan pinchando con el ratón en el lugar adecuado. La idea básica de este panel es que el usuario tenga un rápido acceso a funciones elementales del programa. La mayor parte

**En el panel de herramientas reside una gran parte de la potencia de «Animator Pro». Multitud de opciones se realizan simplemente pinchando con el ratón.**

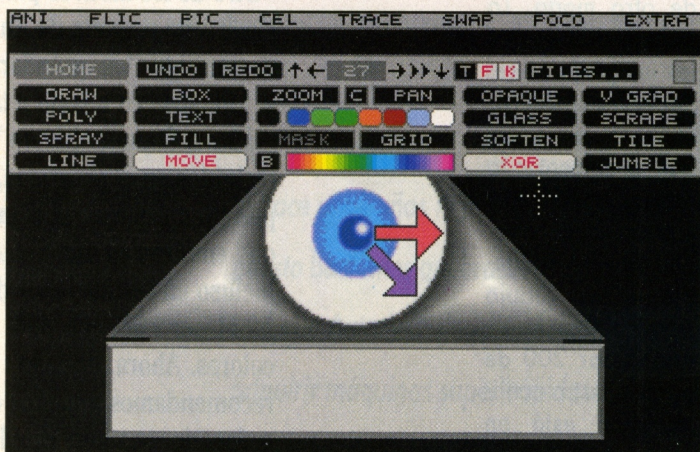
de ellas están destinadas, más que a animar, a preparar la animación que vamos a crear.

Sería enormemente largo explicaros una a una todas las posibilidades del programa que aparecen en este panel. Cada opción da paso a un nuevo menú en el que se pueden modificar los parámetros elegidos. Se pide confirmación ante cualquier paso importante que pueda dañar de forma irremediable

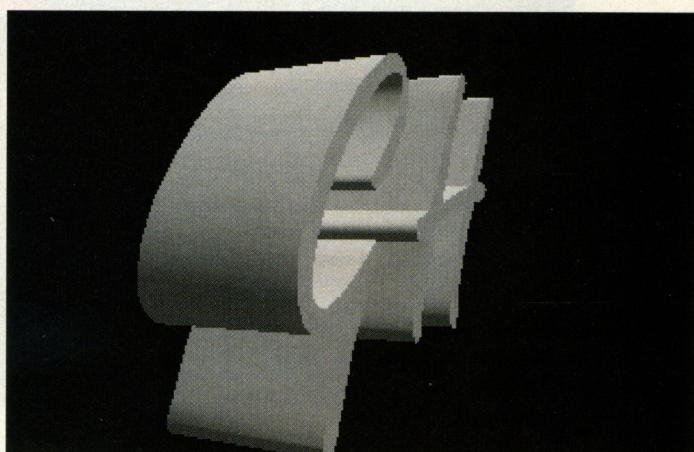
nuestro trabajo. «Animator Pro» es muy cuidadoso con nuestra creación. Incluso guarda en el disco duro, automáticamente al salir del programa, todo lo que llevábamos hecho hasta el momento para que al volver a arrancar todo continúe como estaba.

Entre las funciones más importantes de «Animator Pro» cabría destacar la de realizar Cels animados. Esta posibilidad que también poseía la versión anterior, pero con alguna opción menos, nos permitirá incluir en nuestras secuencias subimágenes de menor tamaño. Esto, que suena tan complicado, es como decir que se pueden incluir dentro de la animación general pequeñas porciones de dibujos también animados. El ejemplo más claro sería el de un personaje en primer plano que enciende un cigarro mientras, en segundo plano, los coches atraviesan la calle. Este segundo plano podría realizarse mediante un Cel y no interferiría para nada a la secuencia total.

Tampoco podemos dejar de citar el "tweening", cambio automático de una forma a



En los menús podrás cambiar la velocidad con la que los "frames" se presentan en pantalla y, por supuesto, también su número total.

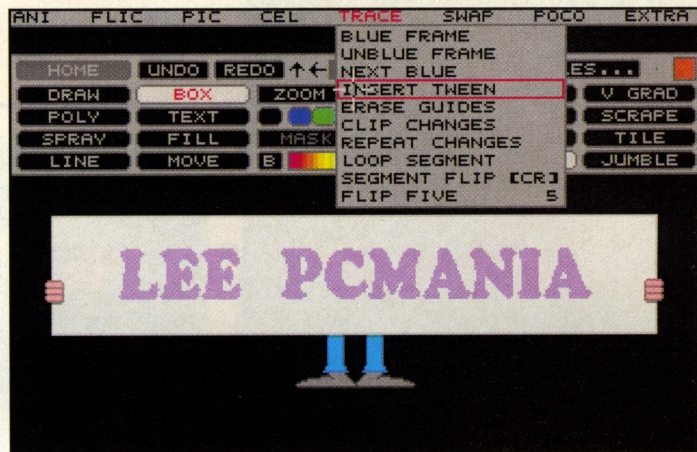


Con una gradación de color y unos simples efectos sacados del menú de textos, cualquier logotipo adquiere dimensiones espectaculares.





Con la herramienta zoom podremos ampliar la pantalla y trabajar en detalles pequeños que de otra forma sería imposible corregir.



Como podéis comprobar en la fotografía, no perdimos la oportunidad de hacer una pequeña animación de prueba para la revista...

otra, que «Animator Pro» realiza bajo nuestras órdenes y que mejora el de la versión anterior en rapidez y posibilidades. Como la opción de «Tiling», o titulación en castellano, con la que obtendremos letreros de cientos de formas, tamaños y colores pudiéndolos rotar, invertir, redimensionar, etc.

Por último, para los que queráis convertirnos en auténticos profesionales, os diremos que las imágenes generadas por «Animator Pro» pueden cargarse en otro programa de Autodesk. Este programa, «3D Studio», es capaz de renderizarlas, o sea darles luces y sombras tridimensionales, para luego exportarlas de nuevo a «Animator» y darles vida.

## TODAS LAS POSIBILIDADES

Como habréis podido comprobar, «Animator Pro» es un programa tremendamente completo. La extensión «PRO» de su nombre ya indica que con él se pueden realizar trabajos de una calidad excepcional. Al paquete de seis discos de alta densidad le

**¿Defectos? La verdad es que sería muy difícil encontrar fallos graves en un producto como éste. Nosotros hemos sido incapaces de hallarlos.**

acompañan unos estupendos manuales, eran esenciales, en los que incluso se incluye un tutorial que muestra paso a paso el proceso de construcción de una animación.

¿Defectos? Bueno, la verdad es que sería difícil encontrar fallos en un producto como éste. Nosotros, desde luego, hemos sido incapaces de hallarlos. Es posible que muchos piensen que quizá podría haberse simplifi-

cado tanto menú, pero es que las casi infinitas posibilidades del programa implicaban tanta variedad. A lo mejor, los que estéis acostumbrados a trabajar bajo Windows echéis de menos alguna de las ventajas del entorno de Microsoft en «Animator Pro». Tal vez debiera estar disponible una versión de «Animator» pensando en Windows multimedia que incluyera la posibilidad de insertar sonido a las animaciones. Puede que Autodesk esté pensando ya en ello. De momento no nos queda más que esperar y confiar en que la compañía estudie nuestras sugerencias porque, al «Animator» le queda todavía mucha vida por delante.●

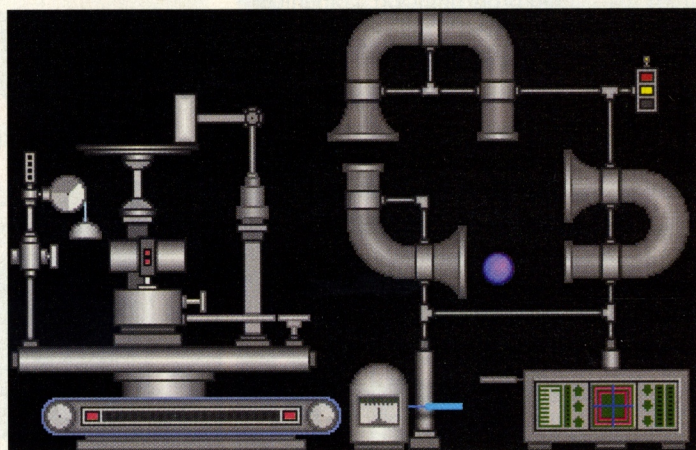
Javier de la Guardia.

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:  
4 MEGAS  
Espacio en Disco:  
8 MEGAS  
CPU:  
AT 386  
T. Gráfica:  
VGA  
Control:  
Ratón



La herramienta «spray» es quizás la que permite hacer mayor número de efectos de «fillings» en color de lo más interesantes.



Con «Animator Pro» hacer presentaciones animadas, aunque sean de máquinas inútiles, es un trabajo extremadamente sencillo.



# C Ó M O S E h A C E

## Una aplicación para un terminal Multimedia

por...

Rafael Jesús Fernández

Nos hemos desplazado a NCR España para encontrarnos con Rafael Jesús Fernández, del departamento de audiovisuales de la compañía. NCR lleva largo tiempo dando soluciones, completas tanto de hardware como de software, conocidas como puntos interactivos de información. ¿Alguna vez os habéis preguntado cómo funciona un cajero automático?, ¿y un terminal de información interactivo como los que hemos podido ver en la Expo o en ferias como el SIMO o ExpOcio? El Terminal de Autoservicio Multimedia NCR 5682, da solución a todas estas necesidades comunicativas y a mucho más. Desde la sede de la compañía, Rafael Jesús Fernández explica la elaboración de una aplicación para este equipo.

**N**uestro departamento trabaja en la creación de programas o aplicaciones demandados por empresas privadas y públicas, para satisfacer unas necesidades de comunicación. El caso en que nos vamos a centrar es una aplicación para un punto interactivo de información. Cualquier tipo de programa es realizado por un equipo de profesionales especializados en diversas áreas tales como programación, comunicación, diseño de gráficos y animaciones, tratamiento digital del sonido...

El proyecto arranca cuando la empresa que ha solicitado nuestros servicios nos dice qué información quiere hacer llegar a los usuarios. Reunida la documentación, le damos un tratamiento informático. Organizamos los datos transformándolos en un esquema operativo.

### DOS GRANDES ÁREAS

En el desarrollo del proceso distinguimos dos grandes áreas —programación y puesta en imágenes— que van a correr paralelas de principio a fin, afectándose mutuamente. La primera abarca todo lo referente a progra-



**"Nos anima saber que al final se producirá el milagro de la comunicación."**



mación, se encarga de que las peticiones del usuario sean atendidas y correspondidas con una acción concreta. El segundo apartado va a proporcionar el lenguaje común más eficaz hoy día: el audiovisual.

Programación, audiovisuales y máquina conectarán al informador, la empresa o institución que se expresa a través del terminal, con el usuario. Como os podéis imaginar, la tarea se presenta complicada, pero nos anima saber que al final se producirá el milagro de la comunicación. Nuestro cliente especificó que quería una aplicación trilingüe y hubo que aumentar la capacidad del disco duro. En esta ocasión no consideraba oportuno que el terminal emitiera impresos a modo de guías para el usuario, ni mostrara secuencias de vídeo. Sin embargo, decidió mantener una impresora y una unidad de videodisco láser por si en un futuro deseaba incluir estas opciones.

### PASO A PASO

Tenemos un "boceto" de la aplicación desde los puntos de vista audiovisual, informático y de recursos. Especialistas en diseño y dibujo aportan material gráfico. Especialis-





**Crear una aplicación eficaz y al mismo tiempo atractiva para el usuario es un duro trabajo.**

tas en vídeo suministran secuencias animadas y sonidos. Todo es traducido a términos informáticos digitalizando imágenes a través del escaner y sonidos mediante digitalizadores de audio.

Los retoques finales se hacen en PC con programas de dibujo y editores de audio. El producto visual será presentado con una gran gama de colores. Reducido a ficheros digitales de naturaleza diversa que contienen gráficos, sonidos, textos..., podrá ser llamado por el programa elaborado a la par. La aplicación que nos ocupa incluye una secuencia animada para que cuando esté en espera se pueda ver movimiento en el terminal. Esto se realiza moviendo pequeñas porciones de imagen por la pantalla. Algunas veces utilizamos desplazamientos estándares, proporcionando coordenadas, otras recreamos el movimiento real imagen a imagen.



**Con sólo aproximar un dedo, obtendréis toda la información sobre la zona seleccionada.**

¿Pero qué hace posible estos movimientos? El Sistema de Software Composer para terminales interactivos creado por NCR nos da la solución. La entrada de datos al ordenador se efectúa a través de una pantalla táctil. El diseño gráfico de pantalla dice qué zonas debemos volver sensibles a la aproximación del dedo del usuario que selecciona una opción.

### EL TRABAJO TERMINADO

Poco más queda hacer después de esto. El resultado del equipo ha dado lugar a un nuevo programa que carga en el terminal. El NCR 5682 es un compacto y modular que contiene mecanismos para chequear su estado de salud y cuidar de sí mismo. Los días de esfuerzo han dado su fruto y los terminales quedan disponibles para que todos los usuarios tengan acceso a la información de forma útil. ●

## EL AUTOR

### Rafael Jesús Fernández Benítez

Departamento de Comunicaciones con Clientes. División de Marketing de Productos. Departamento Encargado de las Producciones Audiovisuales de NCR, y del Desarrollo de Presentaciones Animadas a Clientes y Aplicaciones Interactivas para Terminal Multimedia NCR 5682.

Licenciado en CC.II., rama Imagen y Sonido.

Experiencia Profesional:

TVE en Navarra.

Profesor de informática en área de CAD y S.O.

Videoinstalación para el Círculo de Bellas Artes.

Colaboraciones para la revista Nuevo Siglo: Cuadernos de la Innovación.



## EL EQUIPO

**Junto al software y hardware específico de NCR, Sistema Composer y tarjeta digitalizadora de audio, nuestros equipos de trabajo realizan sus proyectos con programas comerciales relativamente fáciles de manejar y encontrar en el mercado, tales como DeLuxe Paint de Electronic Arts y PaintBrush de Zsoft. Pero nunca descartamos otros que nos permitan desarrollar el entorno gráfico de forma más efectiva. En cuanto a los ordenadores, poco podemos añadir que no os podáis imaginar, cualquier equipo NCR es bueno con la configuración adecuada.**



# PRIMER CONTACTO

## Apuesta sobre Seguro

## LINKS 386 PRO

Una llamada anónima a media noche me ha puesto sobre la pista. Ha salido una nueva versión del más famoso programa de golf, pero esta vez realizado en SuperVGA. «LINKS 386 PRO» es el prometedor título. Rápidamente he ido a comprarlo, y ahora que estoy de vuelta en casa, he dejado a un lado el libro de instrucciones y me dispongo a poner manos a la obra.

Después de llevar a cabo una complicadilla pero divertida instalación, empiezan las opciones, tras las cuales mis ansias de jugar se ven recompensadas con unos maravillosos gráficos y un movimiento de película. La verdad es que mis comienzos con el golf no son tan afortunados como yo hubiera deseado, pero con un poco de tiempo y práctica, ningún hoyo me planteará problemas.

### ACCESS

V. COMENTADA: PC

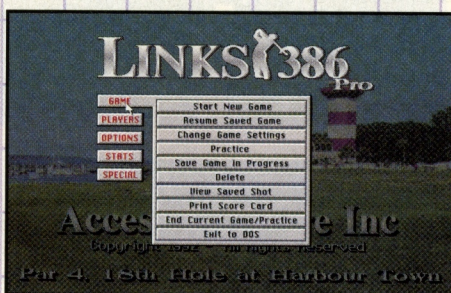
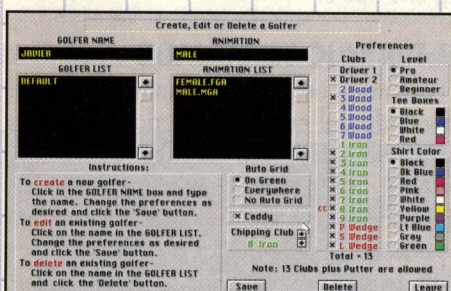
SUPER VGA 256 Colores, SoundBlaster

DEPORTIVO

En las siguientes líneas voy a contar cómo he cumplido mi objetivo: jugar lo antes posible, sin detenerme demasiado en los manuales que acompañan al programa. Me pregunto cómo me enteraré el mes que viene de la aparición de otro juego interesante...

### ASÍ EMPIEZA TODO

Nada más ejecutar el juego, un mar de opciones invade la pantalla. Lo mejor, sin duda, será elegir primero "Players", la opción que me permitirá crear un nuevo jugador, o sea, yo mismo. En la pantalla me encuentro con la grata sorpresa de que se puede elegir hombre o mujer. Conste que no soy nada machista o, al menos eso creo, pero tras mirarme a un espejo decido que hombre será lo mejor. Escribo mi nombre, selecciono la compañía de un "Caddy" para elegirme los palos ya que no soy precisamente un hacha en esto del hierro tal o la madera cual, el color de mi camiseta y el de mi "Tee", y regreso a la pantalla principal. Ahora sí que es el momento de pinchar con el ratón en



"Game" y "Start new game" para entrar en el campo y empezar a jugar sin perder ni un solo instante.

### 18 HOYOS ME CONTEMPLAN

Ante mis asombrados ojos se está creando un completo campo de golf que parece estar aquí mismo y la figura digitalizada de un hombre dispuesto a terminar todos los hoyos bajo par. Parece ser que ese hombre soy yo, bueno, si el programa lo



dice... Pero como lo que me interesa es ver cómo mi "otro yo" golpea la bola, voy a echar una miradita a toda esa cantidad de iconos que hay en la parte inferior de la pantalla...

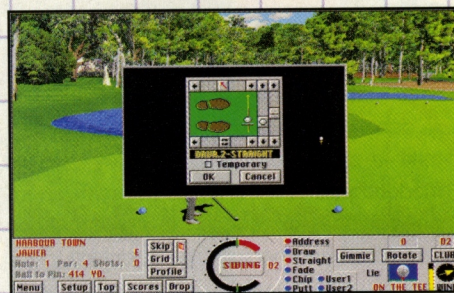
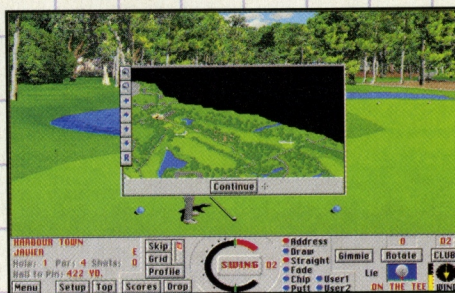
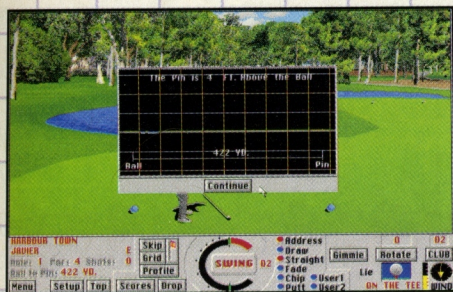
Bien, no tengo ni idea de hacia dónde debo dirigir mi primer tiro y, para ser sincero, tampoco sé cómo hacerlo, pero ante todo mucha calma. Veamos, "Skip", "Grid", "Profile"... ¿para qué sirve todo esto?, ¡Dios mío, no entiendo nada! Pero, un momento, si pincho aquí, entonces... ¡ajá!, claro, si es muy fácil (ahora).

Un maestro nunca revela sus secretos, pero como ni soy un maestro ni tampoco guardo nada especial en la manga, contaré como empezar a jugar del modo más sencillo posible. Bastará con echar un vistazo al comentario sobre mi primer tiro.

### EL PRIMER TIRO O CÓMO TENER UN SWING ELEGANTE.

Para intentar situarme y averiguar en qué dirección se encuentra el "green", pincho sobre un pequeño icono en forma de bandera y, de repente, la "idem" que se encuentra en el hoyo avanza hacia mí como diciéndome: "¡eh, que estoy aquí!". Perfecto, el primer paso ya está dado y conozco el lugar al que dirigir mi tiro, claro que, como más tarde compruebo, la dirección se fija automáticamente o, hablando claro, que no me conviene ir de listillo. Pero aún así, nunca está de más





asegurar el lanzamiento asegurándome que mi posición a la hora de golpear es la idónea. En primer lugar compruebo el perfil del recorrido con la ayuda de la opción "Profile" y a continuación, hago lo propio con la opción "Top", que me ofrece una vista aérea de toda la calle y sus alrededores.

Cuando ya conozco bastante bien el hoyo, mi siguiente preocupación es que mi colocación sea correcta o, mejor dicho, la del hombre de la pantalla. Para ello, nada mejor que hacer uso del botón que indica "Setup", que me permite situar adecuadamente mis pies y dar el ángulo adecuado al palo para el momento en que contacte con la bola. Ya está todo dispuesto, tan sólo me resta pinchar sobre el icono de "Swing" para realizar el tiro.

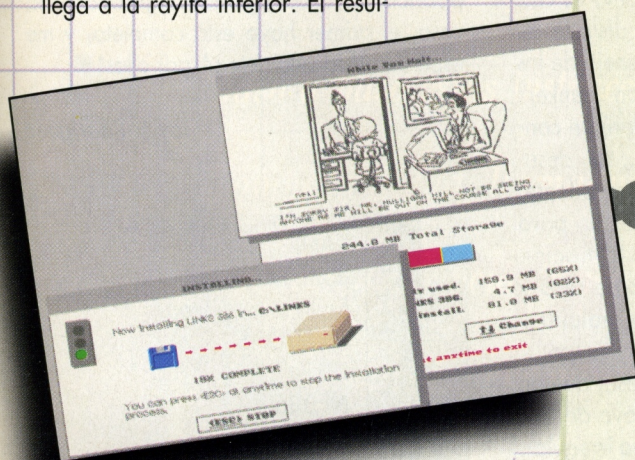
Observo como una barra roja que indica la fuerza que deseo dar a mi golpe, alcanza la rayita superior de la circunferencia. En ese momento suelto el botón para pulsarlo nuevamente cuando la citada barra llega a la rayita inferior. El resul-

tado es un golpe fuerte y recto que deja la bola en, en... en medio del estanque, ¡genial, inigualable! Desde luego, no se puede ser más inútil.

No debo apurarme, seguro que existe alguna solución para esta situación —¡eso espero!—. Ved a continuación cómo se arregla un mal golpe.

## CÓMO SUPERAR UN MAL GOLPE SIN ECHARME A LLORAR

El juego acaba de abrir una nueva ventana en la que se me informa que mi bola se ha metido donde no debía (como si no lo supiera). Pero advierto que se encuentran a mi disposición unas opciones bastante curiosas: "Drop", "Rehit" y "Mulligan".



La larga instalación se hace más amena gracias a los gráficos que aparecen en pantalla.

## INSTALACIÓN

La instalación del «LINKS 386 PRO» comienza tecleando INSTALL desde el primer disco del juego.

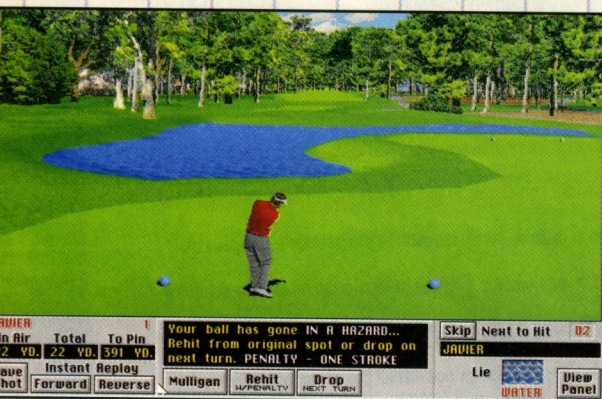
Aparece una pantalla dividida en varias ventanas, esto se pone interesante. En la parte inferior izquierda un gráfico muestra el intercambio de información entre el floppy y el disco duro. Más arriba otra ventana me va contando chistes y anécdotas relacionadas con el golf, lo que hace la espera más soportable. La última ventana es la destinada a ir pidiendo el resto de los discos cuando sea necesario. Después de introducir los cuatro diskettes del programa, la pantalla me dice que la instalación ha terminado. Pero creedme, no es así: para poder jugar al «LINKS 386 PRO», antes hay que instalar y ejecutar el driver de la tarjeta SuperVGA. Esto se hace ejecutando otros programas que vienen con el juego; uno llamado «VESALIB» y otro con el nombre de «SETVESA». Menos mal que ambos programas me ofrecen la posibilidad de "modo automático", lo que significa que todo el trabajo lo hace el ordenador. En un momento dado tengo que seleccionar la opción de INSTALL VESA DRIVER y elegir el modelo de mi tarjeta, pero eso es todo. Luego, y tras comprobar que el programa ha incluido una nueva línea en mi fichero AUTOEXEC.BAT que inicializa dicha tarjeta, el ordenador me dice que va a resetearse para realizar esta operación. Cuando veo de nuevo la luz en la pantalla, una imagen realizada en alta resolución me informa que las amazonas eran las guardianas del Edén —publicidad de otro juego de inminente aparición—. Luego soy preguntado si he visto lo que he visto, y como digo que sí lo he visto, la instalación de la tarjeta finaliza y puedo jugar por fin al golf.



# PRIMER CONTACTO

Antes que nada, me gustaría ver de nuevo la ejecución del golpe para satisfacer mi vena masoquista y asegurarme de cómo no se deben hacer las cosas, algo que me permite la opción de "Instant Replay" en sus modalidades "Forward" y "Reverse". Estas dos opciones me ofrecen la trayectoria de la bola en una perspectiva delantera y trasera respectivamente, con relación al lugar desde donde la golpeeé, el "tee". Acabo de observar mis primeros fallos, esperemos que no se repitan. Volviendo a las primeras opciones de las que he hablado, compruebo que puedo repetir el tiro pinchando en "Mulligan", pero como no me fio demasiado de mí mismo, prefiero pinchar en "Drop". De mala gana, eso sí, ya que esta opción me deja seleccionar el lugar desde el que lanzar mi segundo golpe dentro de un área limitada, pero al tiempo, me suma un golpe de penalización. Empezamos bien. Bueno, al menos tengo el consuelo de que he logrado salir del atolladero.

Superando mi primera decepción, me sitúo adecuadamente para lanzar el palo



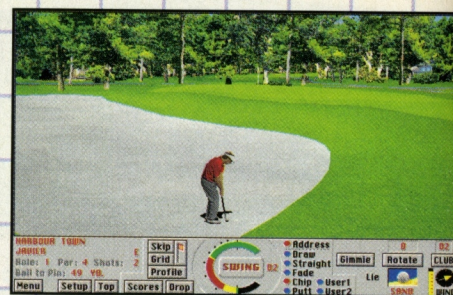
*La experiencia adquirida por Access con el primer «Links» garantiza a priori la calidad de esta nueva incursión en el mundo del golf.*

por segunda vez. Realizo un "swing" precioso, precioso de verdad, y golpeo con fuerza. La bola sale disparada, se eleva y va a caer ¡justo en el "green"! ¡lo he conseguido! Ahora llega el momento cumbre, el momento de meterla dentro (juro que esto no tiene doble sentido).

## UN GOLPE PARA BIRDIE

La recompensa a todos mis esfuerzos está al alcance de mi mano. Ya me encuentro en el green más que dispuesto a embocar de un solo golpe. Pero debo hacer una llamada de atención sobre una opción que pasé por alto anteriormente. Como es casi seguro que no todo el mundo disfruta de mi fantástica habilidad en el manejo de los palos, más de uno se caerá en un "bunker" antes de alcanzar el "green". Daré un consejo a esas personas tan torp..., tan desafortunadas, sin que sirva de precedente, que quede claro. La mejor solución para estos casos es hacer uso de la opción "Chip", que permite dar un golpe seco y alto que sacará la bola de la maldita y temida trampa de arena.

Pero yo voy a lo que me interesa, que no es otra cosa que conseguir el hoyo de una vez. Como el terreno parece algo irregular, para evitarme sorpresas desagradables, comprobaré el perfil del "green" con la ya conocida opción de "Profile". Y para despejar dudas sobre la dirección que tomará



la bola, que casi seguro será la del agujero, lo mejor es que consulte en otro de los iconos que se muestran en pantalla, más concretamente en "Grid". Al pinchar sobre el citado icono, una red se despliega sobre el terreno, de forma que es mucho más fácil observar los desniveles que pueden existir. Así estudio todas las características del golpe que voy a efectuar y que gracias a la opción de "Putt", gozará de la potencia y el tacto adecuados. Me preparo y golpeo suavemente. Tras rodar la bola un pequeño espacio, puedo escuchar el sonido del fondo del hoyo y los aplausos del público. Esto sólo puede significar una cosa, el primer hoyo está completo, y me esperan otros diecisiete ¡A por ellos! ●

Javier Rodríguez

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:  
2 MEGAS  
Espacio en Disco:  
15 MEGAS  
CPU:  
AT 386  
T. Gráfica:  
S VGA  
T. de Sonido:  
AdLib, SoundBlaster  
Control:  
Ratón



*B*ienvenidos a esta nueva revista. Esperamos que os guste tanto como nosotros disfrutamos haciéndola. PcManía aparecerá todos los meses con discos de las mejores demos y programas del momento. En este primer número hemos trabajado duramente para que podáis ser los primeros en ver, y en jugar, con los lanzamientos más importantes del mes. En las páginas centrales siempre encontraréis las instrucciones para que podáis usar los discos en vuestro ordenador sin ninguna complicación. Nos hemos esforzado en comprobar que todos los programas funcionen a la perfección en una gran variedad de máquinas. Sin embargo, debido a la enorme diversificación existente en el mercado del PC no podemos asegurar que todo funcione a la primera en todos los modelos. Si, tras seguir paso a paso estas instrucciones, encontraseis alguna grave incompatibilidad, llamadnos por teléfono o enviadnos un fax con una descripción clara del problema y el tipo de ordenador en el que habéis encontrado el fallo para poder solucionarlo. Gracias por vuestra colaboración.





## REQUISITOS HARDWARE

Todos los programas funcionan en sistemas XT/AT, con unidad de disco de alta densidad y tarjeta VGA. «Indiana Jones and the Fate of Atlantis» y el emulador de Spectrum pueden funcionar también en EGA. En todos los casos es recomendable un 286 como mínimo y alrededor de 12 MHz de velocidad si no quieres que todo funcione a cámara lenta. Por supuesto, te hará falta también un disco duro. En cuanto a tarjetas de sonido, no son imprescindibles, pero sí recomendables. Cualquiera de ellas que emule AdLib o SoundBlaster funcionará correctamente.

Hay que hacer una aclaración con el emulador de Spectrum. Si quieres que el «Abu Simbel Profanation» corra a la misma velocidad que en el ordenador original de Sinclair necesitarás un 386 a 25MHz. En un 286 rápido la acción se ralentiza bastante, pero aún es jugable. En un antiguo XT..., ni te molestes en intentarlo. Es una limitación del emulador que esperamos no cause demasiados inconvenientes.

## SÓLO PARA PRINCIPIANTES

¿Acabas de comprarte el PC?, ¿no sabes todavía la diferencia entre un disco duro y un floppy?, ¿estás empezando a hojear el manual de instrucciones? Don't worry. Continúa leyendo y no desesperes.

Los dos discos que tienes frente a ti contienen los datos comprimidos. Es decir, no funcionan directamente y deberás instalarlos en el disco duro para poder ver los programas. Necesitas un espacio libre de al menos 8 megas, 8.000.000 de bytes, para que todo vaya bien.

Introduce el disco 1, siempre protegido contra escritura para evitar errores (es el que tiene el logo blanco sobre fondo negro) en tu unidad de tres y medio. Cambia desde el disco duro a la misma teclando su letra identificativa seguida de dos puntos y pulsa el ENTER. Por ejemplo, si es la B tendrás que teclear **B:** y ENTER. Ahora el inductor del sistema, la letra que aparece seguida de dos puntos en la pantalla, mostrará la identificación de tu unidad de disco, en nuestro ejemplo la **B:**. Fíjate bien que hayas introducido el disco 1, ya que si comienzas por el segundo la instalación no se realizará correctamente.

Ya está todo listo. Teclea **INSTALAR**, seguido de la letra de tu unidad de disquete y de la del disco duro. En nuestro caso sería: **INSTALAR B: C:**. La pantalla se borrará y en la parte superior aparecerá un mensaje de bienvenida que te pedirá que pulses cualquier tecla para continuar. Hazlo sin miedo y verás como pone que está copiando el disquete al disco duro. Este proceso deberá durar alrededor de un par de minutos y luego el ordenador te pedirá que introduzcas el disco 2, el que tiene el logo de la revista en negro sobre fondo blanco.

Otra corta espera de otros dos minutos y tras ella el mensaje de: **INSTALACIÓN FINALIZADA**. Ya puedes sacar el disquete y pasar al disco duro. En él encontrarás un fichero de cerca de tres megas de extensión con el nombre **PCMANIA1.EXE**. Teclea desde la unidad de disco duro la orden **PCMANIA1**, seguida de ENTER. El fichero



se descomprimirá y creará un directorio con el nombre de PCMANIA. Dentro encontrarás cinco subdirectorios con los programas del mes. Ya está terminada la instalación en disco duro. Guarda tus disquetes y pasa a la sección de contenidos.

## SÓLO PARA EXPERTOS

Los dos disquetes de la revista contienen cinco programas cuyos datos están comprimidos. Tendrás que instalarlos en el disco duro. En el disco 1 (logotipo en blanco sobre fondo negro) hay una utilidad de instalación que funciona de la forma **INSTALAR (UNIDAD ORIGEN) (UNIDAD DESTINO)**. Si tu unidad de tres y medio es la **A:** y el disco duro la **C:**, no tienes más que escribir **INSTALAR A: C:** y seguir las instrucciones de pantalla.

Una vez terminada la instalación, tendrás que descomprimir el fichero **PCMANIA1.EXE**. Teclea **PCMANIA1** y te encontrarás en breves instantes con un bonito directorio en el disco duro con nombre PCMANIA y cinco subdirectorios en su interior que contienen los programas de este mes.

## CONTENIDOS

El directorio PCMANIA, como ya hemos mencionado, debe contener cinco subdirectorios: SPECTRUM, HOLMES, SHERLOCK, INDY4 y ETERNAM, todos ellos contienen un programa diferente.

● **SPECTRUM:** Es un emulador de Spectrum al que acompaña un juego, el conocido «Abu Simbel Profanation» de Dinamic. Las instrucciones completas se encuentran en un fichero de texto con nombre **SPECTRUM.DOC**. Puedes verlo con cualquier procesador de textos o simplemente tecleando desde el sistema operativo el comando **TYPE SPECTRUM.DOC**. El fichero **DESCRIPT.ION** es asimismo de texto e informa de la utilidad de cada uno de los ficheros del directorio. Estos son: **SPECTRUM.EXE**, versión ejecutable del emulador para 286 y superiores.

**SPEC386.EXE**, versión ejecutable del emulador para 386 y superiores.

**SPECTRUM.ROM**, ROM original del Sinclair ZX Spectrum.

**SPECTRUM.ICO**, icono del emulador para Windows de Microsoft.

**SPECTRUM.PIF**, ejecutable para el emulador desde Windows de Microsoft.

**TECLADO.PRN**, plantilla de teclado del Sinclair ZX Spectrum.

**ABUSIMB.SP**, juego «Abu Simbel Profanation» de Dinamic.

**DESCRIPT.ION**, breve descripción de los ficheros del directorio.

Para los que deseen empezar a jugar sin pausa, no hay más que teclear **SPECTRUM ABUSIMB** y seguir las instrucciones de pantalla. Si tienes un 386, cambia el comando **SPECTRUM** por **SPEC386**. El emulador funciona en EGA y VGA, indistintamente, y usa el altavoz interno del ordenador.

● **INDY 4:** Aquí encontrarás una demo jugable de la aventura gráfica de LucasArts «Indiana Jones and the Fate of Atlantis». Para empezar a jugar no hay más que teclear **PLAYFATE**. La demo comienza cuando INDY llega a la isla de Thera junto a Sophia. Tu misión consiste en encontrar la Atlántida y para ello necesitas convencer a un viejo lobo de mar y reparar un traje de buzo. El resto hay que averiguarlo ¿vale?

Aunque se supone que la configuración de tu ordenador es detectada automáticamente, si tienes algún problema en arrancar el programa, puedes forzar a la demo para que empiece con otra opción. Por ejemplo: **PLAYFATE R** es para tarjetas de audio Roland, **PLAYFATE S** para SoundBlaster y **PLAYFATE A** para AdLib. Con **PLAYFATE ?** se obtiene un completo menú de ayuda.

Si no tienes ratón, existen unas equivalencias en el teclado para las acciones de Indy. G para DAR, P para COGER, U para USAR, O para ABRIR, C para CERRAR, L para MIRAR, S para EMPUJAR, T para HABLAR, Y para TIRAR DE. Asimismo con la tecla [ se puede disminuir el volumen de la tarjeta de sonido y con ] subirlo. Con + la velocidad de los textos aumenta y con - disminuye. Con F5 obtenemos el menú de GRABAR y con CONTROL y C a la vez se sale al DOS.

El subdirectorio INDY4 debe contener los siguientes ficheros:

**PLAYFATE.EXE**, el ejecutable del programa.

**PLAYFATE.000**, primer bloque de datos de la demo.

**PLAYFATE.001**, segundo bloque de datos de la demo.

**SOUNDBLAS.IMS**, sonido iMUSE para SoundBlaster.

**ADLIB.IMS**, sonido iMUSE para AdLib.

**ROLAND.IMS**, sonido iMUSE para Roland.

**SPEAKER.IMS**, sonido iMUSE para altavoz interno.

Esta demo también funciona en EGA, pero tendrás que arrancar con **PLAYFATE E**. Si no tienes tarjeta de sonido, el programa funcionará perfectamente con el altavoz interno del PC.

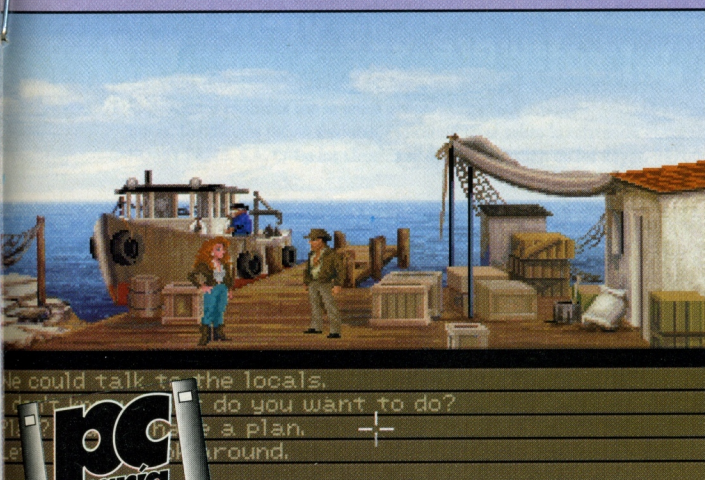
● **HOLMES:** Esta es una demo jugable de «Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes», una aventura gráfica de Electronic Arts que va a dar mucho que hablar. Para que la demo funcione, hay que ejecutar previamente el programa **INSTALL** y elegir entre las diversas opciones las que encajan con tu ordenador. Luego escoge **BEGIN INSTALL** y se saldrá al sistema con el mensaje de **INSTALLATION ABORTED**. La razón es porque el programa es una demo y no está completo. En el directorio habrá un fichero nuevo que se llamará **HOLMES.CFG** que guarda la información sobre





En las brumosas calles del Londres de principios de siglo tienen lugar las aventuras del detective Sherlock Holmes y su fiel amigo el doctor Watson. El programa está tan bien ambientado que incluso cuando juegues notarás como la humedad del Támesis va calándote los huesos...

Indiana Jones tiene por delante la aventura más peligrosa y genial de su vida. El conocido arqueólogo americano deberá llegar hasta la Atlántida e impedir que sus competidores nazis descubran sus secretos antes que él.



la configuración que ha sido seleccionada.

Sherlock Holmes y su fiel Watson tienen ante sí un difícil caso. Parece que Jack el destripador ataca de nuevo, aunque el famoso asesino fue ejecutado hace ya tiempo. ¿Podrán los dos investigadores reunir los datos suficientes para aclarar el misterio? De momento, no dejes ningún objeto por examinar y escucha bien lo que te dice el inspector Lestrade.

Para jugar después de todo esto -trámite que hay que hacer solamente la primera vez que se arranque la demo- no tienes más que teclear **HOLMES**.

Los ficheros que debe contener el directorio son:

INSTALL.EXE, instalador de la demo.

HOLMES.EXE, ejecutable del programa.

MUSIC.LIB, música para la demo.

JOURNAL.LBV, gráficos para las pantallas.

PORTRAIT.LIB, más gráficos para la demo.

TALK.LIB, opciones para conversar con los personajes.

VGS.LIB, gráficos del programa.

BLASTER.SP, sonido SoundBlaster.

INVENT.TXT, texto de objetos del inventario.

JOURNAL.TXT, textos para la demo.

SEQUENCE.TXT, textos automáticos de los personajes.

RES03.RRM, datos del programa.

HOLMES.CFG, tras ejecutar INSTALL.EXE, la demo guarda aquí la configuración de tu ordenador.

- **SHERLOCK:** Cuando vimos la introducción a «Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes», pensamos que estaba tan bien hecha que merecía la pena que pudieseis verla vosotros también. Aquí la tenéis. No hay más que teclear **INTRO** y sentarse a disfrutar. Por cierto, la animación del logotipo de Electronic Arts, puedes verla por separado con sólo escribir **EALOGO**.

El directorio debe contener los siguientes ficheros:

INTRO.BAT, batch que ejecuta el logo y luego el programa.

EALOGO.EXE, ejecutable del logotipo de Electronic Arts.

TITLE.EXE, ejecutable de la introducción.

TITLE.LIB, datos para el programa.

TITLE2.LIB, segundo bloque de datos para el programa.

TITLE.SND, sonido para la presentación.

MUSIC.LIB, sonidos para el juego.

BLASTER.SP, sonido para SoundBlaster.

TSAGE.CFG, configuración estándar del programa.

RUBRARY.DIR, fichero de datos.

I.RLB, fichero de datos.

SF3.RLB, fichero de datos.

- **ETERNAM:** Tampoco hemos querido dejar pasar la oportunidad de mostraros algunas imágenes de un programa tan interesante como «Eternam». Si tecléis **ETERNAM** podréis ver un slideshow, varias pantallas encadenadas automáticamente, de este sensacional juego.

En este directorio encontraréis:

ETERNAM.FLI, las pantallas de la demo.

AAPLAY.EXE, ejecutable para las pantallas.

ETERNAM.BAT, batch para ver la demo.

## PROBLEMAS Y SOLUCIONES

Esperamos que no hayáis encontrado ningún problema a la hora de poner en marcha los discos, pero por si acaso os vamos a dar unas pequeñas ideas que pueden aclararos las cosas.

*Al arrancar las demos aparece el mensaje de no hay memoria, dejándome bloqueado el ordenador.*

Cada uno de los programas necesita una cantidad determinada de memoria RAM libre para funcionar perfectamente. Si al usar el comando MEM el ordenador te informa de que tienes disponibles alrededor de 580k para programas de usuario, no deberías tener problemas con ninguno. En el caso de que tengas menos de estos 580k, no tendrás más remedio que modificar los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT de tu sistema. Utiliza un editor como el EDIT del MS DOS para poder leer estos dos ficheros y mira en el manual del sistema operativo la sección de cómo obtener más memoria libre. Si todo esto te parece muy complicado, formatea un disco con sistema, el manual también explica como hacerlo, y arranca tu PC con él.

*Al ejecutar INSTALAR desde los disquetes, el ordenador comienza a hacer cosas raras y luego se bloquea.*

Lo más fácil es que hayas introducido el disco 2 antes del 1, o que hayas olvidado decirle a INSTALAR la unidad origen y la unidad destino. Recuerda que el disco 1 lleva el logotipo de la revista en blanco sobre un fondo negro y el segundo es exactamente al revés.





# Sólo para adictos.



MES A MES, la revista de videojuegos más GRANDE del mercado te informa de TODO.  
 TODOS los juegos del momento.  
 TODAS las versiones para TODOS los ordenadores y consolas.  
 TODAS las novedades en hardware.  
 TODAS las noticias de actualidad.  
 Y ADEMÁS, este mes, EXTRA:  
 -Cómo será LEMMINGS 2.  
 -Desplegable con todas las situaciones de

INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS.  
 -Guía para llegar al final de ETERNAM.  
 -Las primeras imágenes de ARMA LETAL 3.  
 -La forma más fácil de hacer dibujos animados: CARTOONERS.  
 -Reportaje especial: E.C.T.S. La mayor feria del software mundial.  
 ¿QUIÉN MÁS TE PUEDE DAR, TODO, POR SÓLO 350 PTAS?



# PIXEL PIXEL

## Participa y consigue completamente gratis un original del programa de diseño *Deluxe Paint II Enhanced*

Como estas o mejores son las pantallas que esperamos recibir de vosotros. Dibujos creados con cualquier programa de ilustración disponible para PC y grabados en cualquiera de los formatos gráficos existentes.

Ilustración  
"Plaza"  
incluida  
como  
ejemplo  
en el  
programa  
«Animator»,  
de  
AutoDesk.

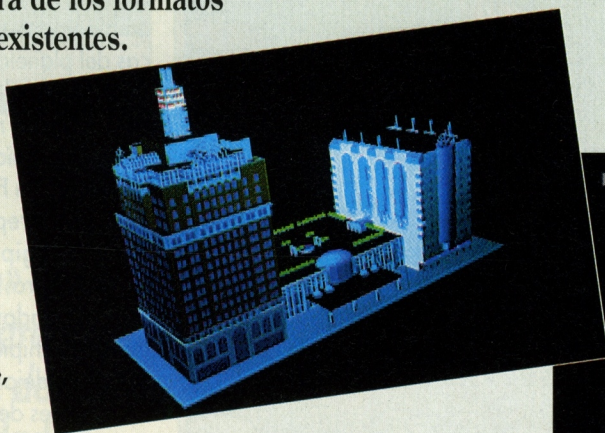


Ilustración  
"Phoenix"  
incluida como  
ejemplo en el  
programa  
«DeluxePaint  
II», de  
Electronics Arts.

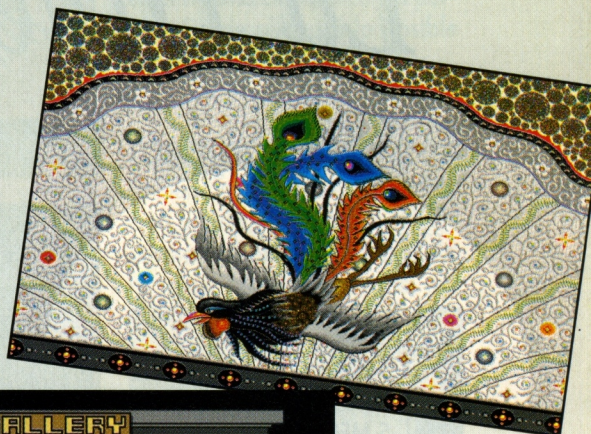


Ilustración  
"Bldg"  
incluida  
como  
ejemplo  
en el  
programa  
«Animator  
Pro», de  
AutoDesk.



Ilustración  
"Celtic"  
incluida  
como  
ejemplo  
en el  
programa  
«Deluxe  
Paint II», de  
Electronics  
Arts.



Ilustración  
"Dragon"  
incluida como  
ejemplo en  
«Deluxe Paint  
II» Enhanced,  
de Electronics  
Arts.

### ASÍ FUNCIONA NUESTRO CONCURSO PERMANENTE DE DISEÑO E ILUSTRACIÓN

De entre todos los dibujos recibidos antes del final de cada mes, elegiremos 15 ganadores en función de la calidad de sus trabajos. La lista de los mismos se publicará en el número del mes siguiente. Una selección de los trabajos recibidos será incluida en nuestras páginas o en el disco que acompaña a la revista. En todo caso, Pcmania se reserva el derecho a difundir, por cualquier medio que estime oportuno, las ilustraciones recibidas con la única obligación de citar el nombre del autor. La participación en el concurso implica la aceptación de las bases. Los dibujos deben enviarse, indicando en el sobre la referencia PIXEL A PIXEL, a:

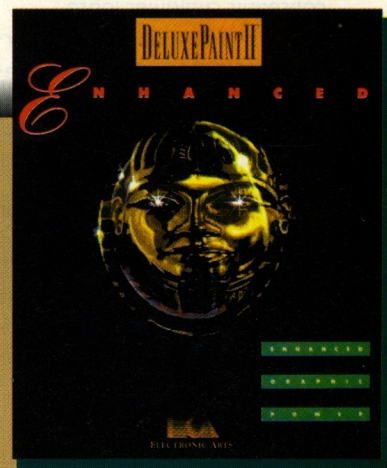
HOBBY PRESS. S.A. C/ De los Ciruelos nº 4, San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid.

## *Deluxe Paint II Enhanced*

### Un clásico en el diseño gráfico con ordenador

Con la ayuda de este programa podréis realizar dibujos y gráficos disponiendo de una extensa gama de colores, trazos y grafismos para retocar y modificar al estilo deseado.

Permite también manejo de textos, efecto espejo, simetría cíclica y directa, fuentes tridimensionales, etc. Soporta tarjetas gráficas CGA, EGA, VGA y SuperVGA, con 256 colores, en alta resolución.





## La Diversión del Futuro

### INFOGRAMES

V. COMENTADA: PC VGA 256

Colores, SoundBlaster

AVENTURA GRÁFICA

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:

640 K

Espacio en Disco:

5 MEGAS

CPU:

AT 286

T. Gráfica:

VGA

T. de Sonido:

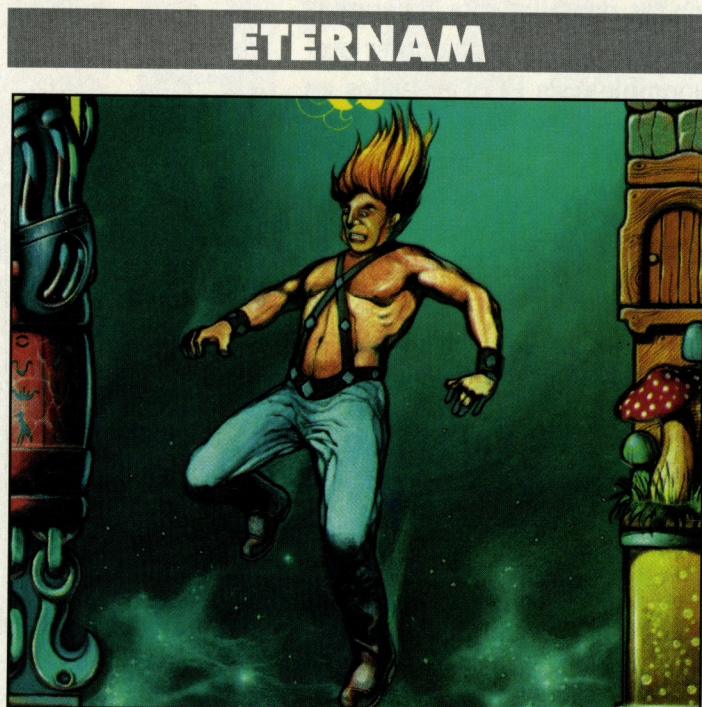
Sound Blaster, AdLib

Control:

Teclado

Nos encontramos en el año 2.815. La carrera iniciada en su día por los antiguos parques de atracciones ha dado, en los últimos tiempos, un giro sorprendente. La cultura del ocio se ha impuesto definitivamente en una sociedad donde la tecnología ha desplazado al hombre de cualquier trabajo mecánico. Ello ha comportado una sensación de ansiedad en la Humanidad. Se recuerda con añoranza los años en que era necesario el esfuerzo físico para conseguir cualquier logro.

Revivir el pasado se ha convertido de este modo en un interesante objetivo comercial. Reconstrucciones de distintas épocas, en las que androides biotecnológicos nos trasladan a otro tiempo y otra realidad, están haciendo furor entre el público. Entre los últimos Planetoparques, nombre con el que son conocidos, destaca por méritos propios Eternam.



*Cuando en nuestros días la Realidad Virtual comienza a dar sus primeros pasos, la compañía Infogrames se anticipa a lo que está por venir. Nos traslada a un mundo futuro, donde se funden la realidad y la ficción. En nuestro papel de héroe, nos moveremos por mundos creados por la mano del hombre, en los que la tecnología empleada imita con gran perfección distintas épocas históricas del mundo real.*

### UNA RÉPLICA HISTÓRICA DE NUESTRO PLANETA

Los últimos años de guerras y la creciente contaminación nuclear habían convertido al planeta Tierra en un lugar apropiado solamente para estudios sobre radiación. Después de una intensa búsqueda, Funi, propietario de la empresa Fake, líder en el sector de los parques pla-

netarios, había localizado el planeta perfecto. Eternam era lo más parecido a la Tierra en sus mejores momentos de belleza natural. El único problema era que estaba habitado por una raza de reptiles humanoides llamados Dragoons.

Una fiesta en la que corrió el alcohol mezclado con promesas falsas fue suficiente para con-

vencer a los ingenuos Dragoons de las excelencias del parque. En el proyecto se recogía la creación de varios mundos distintos ambientados en épocas históricas del planeta Tierra.

Así, la isla de Cauda reproduciría la época medieval. Dorsalis haría lo propio con la época de la Revolución Francesa. Se crearían fieles reproducciones del Antiguo Egipto y del propio mundo futuro. Los Dragoons serían relegados a una pequeña isla del archipiélago de Eternam, en donde dejarían de estorbar a los intereses de la empresa Fake.

### EL HÉROE Y SU ETERNO ENEMIGO

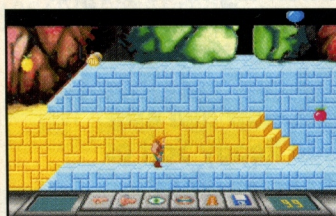
Asumimos el papel de Don Jonz, un honrado mercenario galáctico. Después de años trabajando intensamente para la Liga Intergaláctica y de muchas condecoraciones, comienza a verse asfixiado por la acumulación de facturas en su buzón de correos. Por ello, no puede creer que haya tenido la suerte de ser agraciado con unas vacaciones en Eternam. Claro que Don hace muy bien en desconfiar. Detrás del premio está implicado Mikhail Nuke, su enemigo irreconciliable, que utiliza unos métodos nada elegantes.

Nuke ha sido contratado por un tal Macgorky, dueño del segundo imperio de parques de atracciones, que intenta desbancar del primer lugar del ranking a Fake. Su idea es destruir Eternam. Nuke ha pensado invitar a Don Jonz a unas vacaciones pagadas para matar dos pájaros





«Eternam» es un mundo extraño y diferente, donde la realidad se mezcla con la ficción.



de un tiro. Para ello, se ha presentado a los Dragoons como su libertador, y ha conseguido establecerse en la isla para, desde allí, trazar sus planes de destruc-



La esfinge no está dispuesta a dejarnos pasar por las buenas. Sus tres preguntas nos impiden escapar de la peligrosa pirámide.



A lo largo de la aventura visitaremos lugares tan distintos como el Medioevo, la Francia revolucionaria e incluso oscuras cavernas.



Don se encontrará con sus programadores en el futuro. Si quiere que el programa termine, deberá hacerles regresar a su época.

ción. Nuestra misión, lógicamente, consistirá en impedir que Nuke lleve a cabo su propósito.

Lucharemos por sobrevivir en un mundo extraño, donde se

mezcla lo real y lo irreal, y donde nada es lo que parece. Nuestra única aliada será Tracy, una de las controladoras del sistema informático de Eternam. Ella ha

conseguido burlar el acoso de los Dragoons y se ha infiltrado en el sistema cibernético del parque. Desde allí hará lo posible por ayudarnos.

## LOS DUROS COMIENZOS

«Eternam» requiere gran atención a toda la trama. Cada personaje puede darnos la clave para seguir adelante con éxito, por ello debemos estar especialmente atentos a los diálogos entre los personajes.

Será muy importante investigar habitaciones y lugares para localizar los objetos útiles o detectar cualquier peligro escondido. Por supuesto, tendremos que grabar situaciones comprometidas con frecuencia si queremos llegar al final de la historia. ●

Diego Gómez

## En resumen

En «Eternam» se han empleado las últimas técnicas de programación. El resultado obtenido es impresionante. Gráficos en 3D, imágenes digitalizadas, colorido y animación de primera y una banda sonora de gran calidad, constituyen algunas de sus características. El argumento es rico y original, cosa muy a tener en cuenta en una aventura gráfica.

|                     |           |
|---------------------|-----------|
| <b>ORIGINALIDAD</b> | <b>90</b> |
| <b>GRÁFICOS</b>     | <b>93</b> |
| <b>ADICCIÓN</b>     | <b>91</b> |
| <b>SONIDO</b>       | <b>70</b> |
| <b>DIFICULTAD</b>   | <b>70</b> |



# *p*ANTALLA*a*BIERTA

## Un Viaje Alrededor del Mundo en Lucha Contra los Nazis

READY SOFT

V.COMENTADA: PC VGA 256 Colores,

SoundBlaster

ARCADE



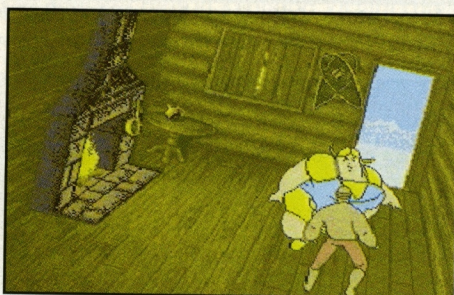
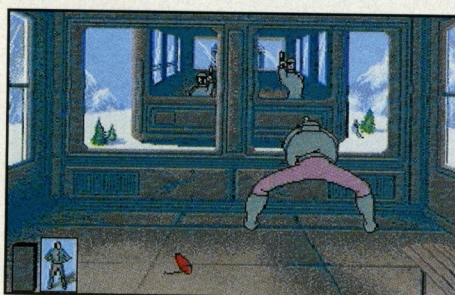
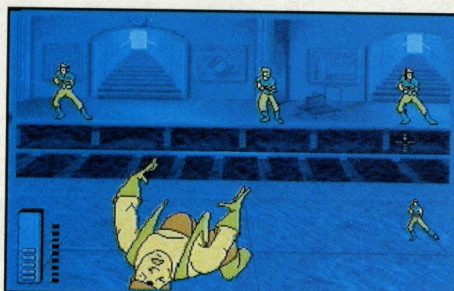
Como sabemos que muchos de vosotros lo primero que miráis son las fotografías, huelga decir muchos comentarios acerca de la calidad gráfica de este programa. «Guy Spy» es, por sus gráficos, sonidos y animaciones, un buen programa. Además, se disfruta no sólo viéndolo, sino también jugándolo, dado que su sistema de control es bastante mejor que el de otros títulos de similar planteamiento que le han precedido en el tiempo.

Quienes hayan conseguido rescatar en dos ocasiones a la bella Daphne de las garras del malvado Mordroc o hayan derrotado al azulado Borf y salvado a Jane, tienen en este programa un nuevo desafío.

Sin embargo, ahora no seréis ni Dirk ni Ace, sino un agente secreto cuyo nombre en clave es Guy Spy. Tampoco la acción se va a desarrollar en un tétrico castillo, ni en extraños y ficticios mundos. Guy va a demostrar sus habilidades en una época nada ficticia, sino desgraciadamente real, la Segunda Guerra Mundial. Los malvados ya os podéis imaginar quiénes son..., sí esos contra los que siempre está luchando el hombre del sombrero y el látigo, esos malvados nazis. Veamos dónde nos encontramos.

Cuando todos los indicios hacían presagiar que el final de la cruenta guerra estaba cerca por el continuo avance de los aliados, un mensaje es interceptado por la agencia de

### GUY SPY



Como podéis observar, la calidad gráfica de «Guy Spy» es más que notable.

inteligencia aliada. En él, un tal Barón Von Max comunica al alto mando alemán que por fin ha conseguido un arma definitiva. Su característica principal es que es bastante más destructiva que una bomba atómica.

Los ingenieros aliados confirman que el loco Barón ha conseguido construir tal arma gracias a que en su poder deben hallarse, sin duda, los míticos cristales del Armagedón, los cuales poseen una fuerza capaz de destruir el planeta entero. Los países aliados alarmados no tiene más remedio que solici-

tar los servicios de Guy. El, es decir, vosotros, deberéis llegar hasta la guarida de Von Max, el templo del juicio final, y acabar con él y con su ultradestructiva arma. Un interesante desafío, sin duda, pero ¿cómo ha sido resuelto?, os preguntaréis.

Si nombramos juegos como «Dragons Lair» o «Space Ace», lo primero que recordarán, quienes hayan podido disfrutar con estas maravillas, serán sus sensacionales gráficos y sus estupendas animaciones, que los convertían en auténticas películas de dibujos animados. Tampoco habrán olvidado fácilmente su endiablada dificultad, producida, en su mayor parte, porque los movimientos del personaje sólo se podían realizar en determinados y precisos momentos.

Ahora Ready Soft, con «Guy Spy», ha logrado el no va más. Mantener tan sensacionales gráficos y mejorar el control, ya que el personaje se moverá cuando el jugador lo decida. El nivel de dificultad, de este modo, está mejor ajustado, lo que hace que esta nueva película de dibujos animados sea más jugable que cualquiera de las publicadas hasta el momento. ●

### EN RESUMEN

Todo en este programa se sitúa a un buen nivel, desde los gráficos, al sonido, pasando por una animación digna de elogio. Si además, nos encontramos con que podemos controlar al personaje en cualquier momento, es posible afirmar que este programa de Ready Soft es un interesante desafío a nuestros reflejos.

Anselmo Trejo

|            |    |
|------------|----|
| ANIMACIÓN  | 79 |
| GRÁFICOS   | 80 |
| ADICCIÓN   | 79 |
| SONIDO     | 73 |
| DIFICULTAD | 75 |



# Contrabando Intergaláctico

## HARDNOVA

ELECTRONIC ARTS

V.COMENTADA: PC VGA 256 Colores,

AdLib

ROL / VIDEOAVENTURA

### CONFIGURACIÓN MÍNIMA



Esta aventura tiene un buen argumento pero su realización técnica es algo pobre.

**Electronic Arts nos lleva, por medio de «HardNova», a un tiempo muy lejano y a un enorme sistema interplanetario.**

Pongámonos en situación. Nova y un alienígena enano, llamado Akri Janr, son los únicos supervivientes de un accidente. Este se produjo al chocar la nave en la que viajaban contra un odioso meteorito. Ahora, como Nova a perdido a casi toda su tripulación, debe recorrer la estación en que se encuentra y buscar nuevos tripulantes tan dignos de confianza como lo eran los fallecidos.

Más tarde, tras reclutar a una tripulación capacitada para manejar la compleja nave de Nova, deberemos viajar con ella a través de galaxias y mundos haciendo nuestro trabajo: traficar. ¿Con qué deberemos traficar?, pues con todo. Aunque generalmente con armas y municiones que es lo más solicitado en esos tiempos, y en los de ahora, por desgracia. ¿Cómo traficaremos? De dos

maneras: hablando y matando. ¿Fácil, no?

La calidad técnica «Hard Nova» es una de cal y otra de arena. Mientras que se ha conseguido crear un mundo vasto y complejo, con numerosos personajes y situaciones diferentes, se ha caído en un error lamentable en la concepción gráfica. No exageramos si decimos que los gráficos son similares a los de las máquinas de ocho bits. Al sonido le podemos aplicar el mismo cuento, inútil extenderse en comentarlo. El movimiento lo único que se salva, pero no por bueno, sino por que para este tipo de programa es suficiente. ●

### EN RESUMEN

**Tras examinarlo, nos ha sorprendido que tan prestigiosa compañía haya creado este programa.**

Anselmo Trejo.

|              |    |
|--------------|----|
| ORIGINALIDAD | 50 |
| GRÁFICOS     | 30 |
| ADICCIÓN     | 50 |
| SONIDO       | 40 |
| DIFICULTAD   | 60 |

# El Arte de la Guerra Medieval

## RAMPART

ELECTRONIC ARTS

V.COMENTADA: PC VGA 256 Colores,

SoundBlaster

ARCADE/ESTRATEGIA

### CONFIGURACIÓN MÍNIMA



**Tenemos ante nosotros un programa de difícil valoración. No es la panacea de la programación, ni va a pasar a la historia del software mundial, pero... es realmente divertido.**

Quienes persiguen una técnica sofisticada a la hora de juzgar un programa, seguramente, ni siquiera mirarán este arcade. Será una lástima. Pese a sus simplicidad encierra muchas horas de diversión.

El objetivo que plantea es sencillo: destruir los barcos enemigos para impedir que alcancen nuestras costas, evitando que desembarquen sus tropas. Esto implica además reparar los daños causados en nuestro castillo para reiniciar la batalla. Un argumento algo repetitivo que curiosamente no le resta interés.

En el modo de un jugador, nuestra labor será elegir un castillo base, en una de las costas dis-

ponibles, y allí ubicar los cañones —en los niveles más avanzados podremos elegir entre dos tipos diferentes de armas—. Cuando nuestra posición esté definida, la batalla dará comienzo.

La sencillez es probablemente una de las principales virtudes del programa. «Rampart» es un soplo de aire fresco que, aunque a priori, no cuenta con una vida demasiado larga, si ofrece un buen rato de diversión. ●

### EN RESUMEN

**Recomendado, para quienes quieran pasar un buen rato sin complicarse la vida.**

Enrique Ricart

|              |    |
|--------------|----|
| ORIGINALIDAD | 60 |
| GRÁFICOS     | 60 |
| ADICCIÓN     | 80 |
| SONIDO       | 50 |
| DIFICULTAD   | 60 |



## La Venganza de la Confederación

### ORIGIN

V.COMENTADA: PC, VGA 256

Colores, Sound Blaster

SIMULADOR ESPACIAL

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:

640K

Espacio en Disco:

12 MEGAS

CPU:

AT 286

T. Gráfica:

EGA, VGA

T. de Sonido:

Sound Blaster, AdLib

Control:

Teclado, Joystick.

En la primera parte los pilotos interestelares de la TCS Tiger's Claw, -grupo de élite al que perteneces-, tuvisteis que luchar encarecidamente para que las fuerzas de la confederación consiguieran la victoria sobre el imperio Kilrathi. Seguidamente, en «The Secret Missions», la Tiger's Claw fue mandada hacia el sector Deneb.

Allí la colonia Goddard fue atacada sorpresivamente por los ejércitos del imperio. Antes de que los pilotos de la confederación pudieran hacer algo, el enemigo utilizó una devastadora arma que arrasó toda la colonia. Al final se consiguió destruir el arma, pero hubo que pagar un precio muy alto.

En «The Secret Missions 2» tuvo lugar un evento muy misterioso. Tú estabas transportando un disco en el que se encontraban los planos de la nave insignia de la confederación. Este disco desapareció y fue a parar a

manos del enemigo, quien destruyó la nave nodriza. A causa de tu negligencia, por la que se cometió semejante error, fuiste relegado a ser un simple patrullero de la confederación.

### WING COMMANDER II



*Cuando muchos de vosotros acabasteis la primera parte del «Wing Commander», seguro que se os quedó un buen sabor de boca y esperabais con impaciencia una continuación del programa. Pues esa segunda parte ya ha llegado, e incorpora notables mejoras respecto a su antecesor, un simulador espacial de lo mejor que se ha programado para los compatibles. Vamos a comprobar si los programadores de Origin han conseguido superarse en esta segunda entrega.*

### EL PRINCIPIO

Aquí es donde empieza «Wing Commander II». Su desarrollo en sí no difiere mucho de la primera parte, ya que básicamente sigue siendo el mismo.

La presentación desde luego es digna de ser contemplada desde el principio hasta el final. Es como si estuvieras viendo una película en tu PC. Está realizada de una manera sublime, desde sus gráficos hasta su banda sonora, las voces de los protagonistas, sus gestos, situaciones tomadas desde distintos ángulos, etc. Te irá metiendo de lleno en el por qué de tu cometido y te explicará cómo realizar las misiones.

Una vez en la nave, tendrás ante ti el panel de instrumentos del caza. Este consta de una pantalla central donde se te presentarán las órdenes y los datos que necesites. Además dispones de un radar que será de vital importancia para poder localizar a las naves enemigas y destruirlas. Como es normal, tienes la opción de elegir el tipo de arma con la que quieres derribar al adversario.

Como en la primera entrega, en esta también podrás comunicarte con tus pilotos, al igual que con tus enemigos. Estos últimos, por cierto, no te van a dedicar ningún piropo. Tras todo esto te preguntarán cuáles son las diferencias con respecto a la anterior parte, pues vamos a aclararlo.

### LA TÉCNICA

Las cualidades técnicas de este programa son dignas de merecer un diez. No se han limitado simplemente a lavarle la cara, sino que se han preocupado en mejorar lo que parecía que no se podía mejorar. Sin duda alguna lo que más te va a sorprender son las animaciones que incluye. La



**Las pantallas de presentación de este simulador son una pequeña obra cinematográfica.**

variedad de las naves es muy extensa, tanto las propias como las del contrario. Se incluye un manual con una descripción detallada de cada nave. El movimiento de las mismas es muy realista. El efecto zoom de los cazas está realizado correctamente y es bastante rápido. Y un sinfín de detalles que no sería posible enumerar aquí.

El programa viene repartido en siete discos. Para instalarlos en el disco duro tendrás que armarle de paciencia, porque se tomará un tiempo más que considerable. Puede llegar a ocupar hasta dieciocho megas.

En cuestión de sonido es donde el programa se luce, ya que desde principio a fin, está plagado de buenas melodías que ambientan el desarrollo del juego. Los efectos de disparo y de los turbo-láser también están conseguidos. La verdad es que tus oídos se recrearán con este programa.

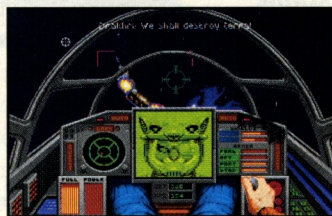
Como habrás podido comprobar la calidad técnica de este simulador, es irreproachable. Aunque una cosa hay que aclarar, el verdadero término que se le debería dar a este juego es el de simulador-arcade. Esto es debido a que no es un simulador de vuelo. Exceptuando la opción de elegir armas y la de dar unas cuantas órdenes a los pilotos que te acompañan, lo



**The Hha'ifra, Prince Thrakhath's flagship**  
Esta nave nodriza será el centro neurálgico de todas nuestras misiones. De ella partiremos para llevarlas a cabo y volver con buen fin.



**TCS Tiger's Claw.**  
On attack approach to K'Tithrak Mang, Hiltrathi Sector HQ.  
Los pilotos de la TCS se han apoderado de los planos de la confederación. Conocidos los puntos débiles, se disponen a destruirla.



Una vez revisados cada uno de los puntos vitales de la nave, nuestro comando se dispone a entrar en acción.



único que deberás hacer es derribar todas las naves que te exija cada misión. Lo demás lo hará el juego por sí mismo. El control es un poco difícil pero con práctica te harás con ello. Lo más recomendable es usar el ratón para pilotar la nave.

A pesar de que su originalidad no es excesivamente importante, su adicción sí lo es. Las primeras misiones las ejecutarás con relativa facilidad. Sin embargo, en aquellas más avanzadas tendrás que ser bastante hábil para poder salir victorioso de cada batalla. Sobre lo que no cabe ninguna duda es de que «Wing Commander II» es un programa altamente recomendable. ●

Enrique Ricart

## En resumen

El programa no decepcionará a los amantes de los simuladores de vuelo. Si además te gusta surcar el espacio a la velocidad de la luz, resultará indispensable en tu programación. Un programa que exigirá de ti algo más que habilidad y destreza en el combate.

|              |    |
|--------------|----|
| ORIGINALIDAD | 70 |
| GRÁFICOS     | 70 |
| ADICCIÓN     | 80 |
| SONIDO       | 80 |
| DIFICULTAD   | 75 |



# *p*ANTALLA*a*BIERTA

## Cómo Gestionar un Planeta

### GLOBAL EFFECT

#### MILLENNIUM

V.COMENTADA: PC VGA 256 Colores,  
SoundBlaster  
ESTRATEGIA



Un nuevo simulador, capaz de convertirnos en dueños y gobernantes de un mundo creado por nosotros mismos, llega a las pantallas. Un programa "ecologista" en el que es preciso tener cuenta el medio ambiente y construir sin contaminar, con objeto de mantener la capa de ozono en las condiciones adecuadas para poder sobrevivir.

En este programa serás uno de esos dirigentes, al que se le asignará el control de una población en un mundo nuevo o ya existente. Tendrás que ocuparte de él y cuidarlo para que prospere. Antes de comenzar es preciso elegir entre tres opciones posibles: crear un mundo, salvarlo o gobernarlo. En la primera recibirás un mundo en blanco para crearlo desde el principio. Hay disponibles ocho escenarios diferentes, desde terrenos hostiles hasta archipiélagos, pasando por zonas estériles.

En la segunda tendrás la labor de salvar un mundo, intentando reparar los daños ocasionados por otros gobernantes, en un período de tiempo establecido. Estos mundos son más

complicados que los anteriores y estarás en una tensión constante. La tercera está marcada por la secuela militar, y tu trabajo será dirigir un mundo ya creado, deberás vencer, a través de la economía o de una confrontación nuclear, a otro oponente para obtener la supremacía mundial. El desarrollo del programa se basa de este modo en dos operaciones fundamentales: la construcción y la vigilancia de las pantallas de informes.

Los escenarios están bien creados y gráficamente el juego está bien acabado. El aspecto sonoro simplemente cumple, claro que en un simulador de estas características el sonido no es vital.

Sin embargo, «Global Effects» falla en una faceta esencial: su manejo desconcierta. El manual, bastante escueto, no aclara muy bien las funciones a realizar. Algo parecido ocurre con los iconos, para seleccionar uno es preciso repasar todos hasta encontrar el deseado.

El programa es complicado en su desarrollo, y es frustrante ver como los esfuerzos por dar una continuidad y una existencia a los mundos creados, no sirven para nada. Tiene más acción que otros juegos de este tipo, pero termina siendo poco adictivo. El resultado es un



Por fin un programa que se preocupa por el medio ambiente. ¿Cundirá el ejemplo?

simulador que se queda a medio camino de algo que prometía más de lo que ofrece. ●

### EN RESUMEN

«Global Effect» ha querido, sin demasiada fortuna, aportar su granito de arena al mundo de los simuladores tratando de ser original. El programa no logra mantener el interés del jugador debido a la elevada dificultad que no invita a continuar.

Enrique Ricart

|              |    |
|--------------|----|
| ORIGINALIDAD | 60 |
| GRÁFICOS     | 70 |
| ADICCIÓN     | 70 |
| SONIDO       | 60 |
| DIFICULTAD   | 80 |

## Estrategia en una Guerra de Dos Mundos

### STEEL EMPIRE

#### MILLENNIUM

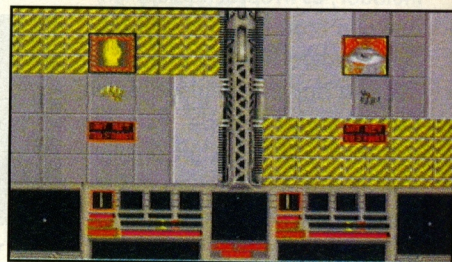
V.COMENTADA: PC VGA 256 Colores,  
SoundBlaster  
ARCADE/ESTRATEGIA



«Steel Empire» llega dispuesto a satisfacer tanto a los aficionados a los war-games como a los incondicionales de la acción.

Para llegar a dominar la parte estratégica de este programa es imprescindible leer el manual que va incluido. Menos mal que éste, a parte de extenso, es bastante claro y conciso. Nos presenta, además de datos técnicos, un argumento bastante simple.

En otro mundo, en otra época, existen una se-





# Punto, Set y Partido

## WORLD CHAMPIONSHIP TENNIS

MINDSCAPE

V.COMENTADA: PC VGA 256 Colores,

SoundBlaster

DEPORTIVO

### CONFIGURACIÓN MÍNIMA



Si bien en el mercado existen un buen número de programas de tenis, este «World Championship Tennis» se merece una buena posición entre todos ellos.

Los responsables de Mindscape se han esforzado al máximo para intentar destacar su producto entre todos los existentes en el mercado. El número de opciones que incluye el programa son tan numerosas, que hacen que te sientas realmente metido en un circuito de la ATP.

rie de territorios que habitualmente están en guerra unos con otros. Nuestra misión va a consistir en, una vez elegido un territorio, defenderlo de los ataques del enemigo. Pero como todo general sabe, la mejor defensa es un buen ataque, es decir que no sólo podremos ser defensores sino también atacantes. Para ambas acciones nuestro país cuenta con un ejército de cyborgs.

Los aficionados a pensar y cavilar sobre cómo ganar la guerra a base de estrategia disfrutarán mucho con este programa, ya que «Steel Empire», en su fase estratégica, cum-

Al comienzo del juego deberemos crear a nuestro propio jugador, dotándole de las características necesarias para poder llegar a ser el número uno del mundo.

Primeramente, os aconsejamos que vayáis directos a la opción de práctica, donde intentaremos mejorar nuestras habilidades en lo referente a todos y cada uno de los golpes posibles a realizar durante el desarrollo de la competición.

Una vez que nuestra calidad de juego empiece a desarrollarse, podremos enfrentarnos contra el ordenador en un partido de exhibición. También se puede optar por empezar con nuestra carrera y meternos de lleno en torneos, pero la peculiaridad de la forma de control de nuestro jugador, hará



ple. El gran número de acciones a realizar recrean convenientemente lo que debe ser convertirse en general de un país. En esta parte, gráficos y sonidos no son muy importantes, a pesar de lo cual ambos apartados presentan una calidad, cuanto menos, correcta. Donde la calidad de gráficos, movimientos y sonidos no es ni mucho menos correcta es donde más importancia tienen estos aspectos, en la fase arcade. Esto hará que los que en lugar de pensar prefieren la acción queden profundamente decepcionados. ●

### EN RESUMEN

**Su jugabilidad es baja, a pesar de ser un programa que combina acción y estrategia.**

Anselmo Trejo



Existe una opción para grabar encuentros y verlos después desde varios puntos de vista.

que los rivales incluso más bajos en el ranking, nos den un buen repaso. El movimiento del jugador estará controlado por el ordenador, dejándonos únicamente a nosotros la labor de devolver la pelota usando los golpes antes aprendidos.

La opción que más llama la atención es la posibilidad de elegir el ángulo de visión de la pista, entre los que destaca la visión desde el propio jugador, como si lo viéramos nosotros mismos a través de sus ojos.

Como complemento, «World Championship Tennis» incorpora una grabación del partido, a la que podemos acceder en cualquier momento del partido y visionar la parte del partido que deseemos. De este modo aprenderemos de nuestros errores o veremos momentos estelares desde cualquier ángulo de visión, ya que disponemos de una unidad móvil con la que accedemos a ver el partido desde cualquier zona del estadio. Todo un lujo de detalles para los que somos amantes del gran deporte de la raqueta. ●

### EN RESUMEN

**La calidad de los gráficos y el movimiento de los jugadores son espectaculares. Si a esto añadimos las numerosas opciones con las que cuenta el programa, el resultado final es de punto, set y partido para Mindscape.**

Oscar Santos

|              |    |
|--------------|----|
| ORIGINALIDAD | 70 |
| GRÁFICOS     | 60 |
| ADICCIÓN     | 40 |
| SONIDO       | 50 |
| DIFICULTAD   | 70 |

|            |    |
|------------|----|
| REALISMO   | 82 |
| GRÁFICOS   | 78 |
| ADICCIÓN   | 90 |
| ANIMACIÓN  | 77 |
| DIFICULTAD | 72 |

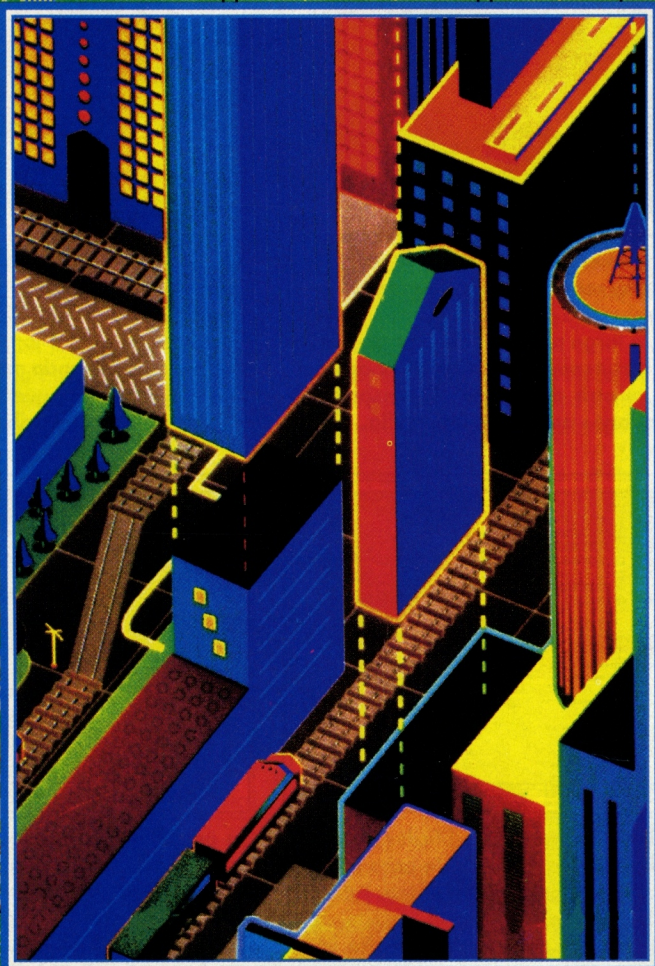


*p*ANTALLA *a*BIERTA

# CONSTRUCCIONES A TODO TREN







# A-TRAIN

**L**a compañía Maxis llega a nuestro país con un nuevo programa del género que ha situado a esta firma americana entre la élite del software mundial. Nos referimos, por supuesto, a la saga de los "Sim". Nuestra misión es, en teoría, sencilla. Tan fácil como hacer prosperar una ciudad y, al mismo tiempo, aumentar nuestro capital, mediante la construcción de todo tipo de edificios, desde hoteles y oficinas, hasta estaciones de esquí. Para realizar esta labor nada mejor que el ferrocarril con el que desplazar el material de construcción y a los habitantes de la metrópoli.

A continuación encontraréis descritas gráficamente las opciones más importantes del programa para que sepáis a qué ateneros si decidís emplearos a fondo con este original simulador.



# pANTALLA ABIERTA



LO QUE HAY QUE TENER

RAM:  
640 K  
Espacio en Disco:  
2 megas  
CPU:  
AT 286  
T. Gráfica:  
Hércules, EGA, VGA  
T. de Sonido:  
AdLib, Sound Blaster,  
Sound Master, Roland  
Control: Ratón



Vuestro primer objetivo será colocar un par de líneas férreas con las que empezar a desarrollar vuestra ciudad. Lo ideal, a largo plazo, es dedicar una de las líneas al transporte de materiales de construcción, y otra destinarla al transporte de los ciudadanos que trabajan en ella.



Una de las elecciones más difíciles del juego es la del tipo de tren adecuado para cada situación. Sobre todo al comienzo, pues no disponéis de dinero en exceso. Un buen tren de mercancías resulta ideal cuando empezáis en un territorio nuevo de los seis que el programa os ofrece. El situado en último lugar de la columna central es el mejor para tal menester.



En esta ciudad no os va a faltar de nada. Podréis construir parques de atracciones, que os reportarán jugosos beneficios en verano y los fines de semana. Del mismo modo, disponéis de la posibilidad de construir estaciones de esquí para el invierno, estadios de fútbol, campos de golf e, incluso, edificar hoteles en grandes ciudades marítimas.



Tan importante como la colocación de las diferentes vías del ferrocarril va a resultar la colocación de las estaciones. Vosotros cobráis por longitud recorrida, con lo que a mayor distancia mayores ingresos. Pero hay que contar con que también aumentarán los gastos del combustible.

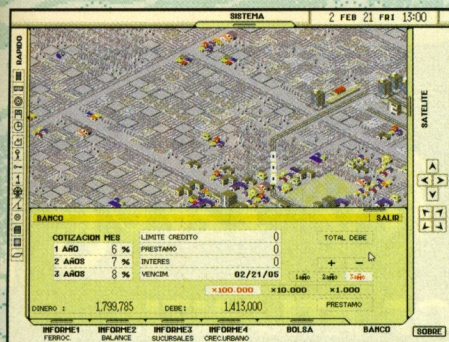


La posibilidad de ver desde el satélite de la compañía, os proporciona una panorámica aérea de todo vuestro territorio. Desde ahí podéis observar la disposición de la red ferroviaria y los núcleos de población en desarrollo. Asimismo, obtenéis información sobre el correcto funcionamiento de los distintos trenes con sólo pulsar sobre su número asignado.



De los distintos informes con los que contáis, el que más tendréis que controlar será el indicador de desarrollo urbano. En él podréis ver el tipo de ciudad y el número de sus habitantes. Este es el indicador más fiable de desarrollo. Si comenzara a descender, es que a la ciudad le falta algo y hay que solucionarlo rápidamente para evitar males mayores.





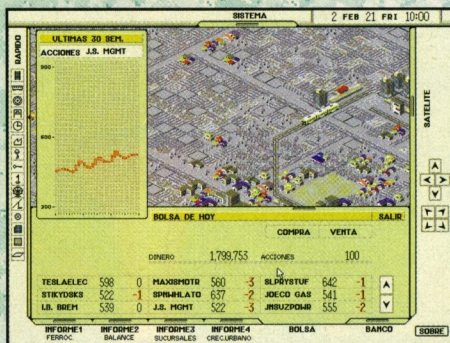
Pedir un préstamo al banco es una forma de conseguir liquidez. Con un plazo de tres años no tenéis que preocuparos en devolver el crédito durante un tiempo. Así lo podéis invertir en la ciudad y ya pagaréis después. Si no disponéis de dinero a la hora de pagar, podéis volver a empezar desde el principio.



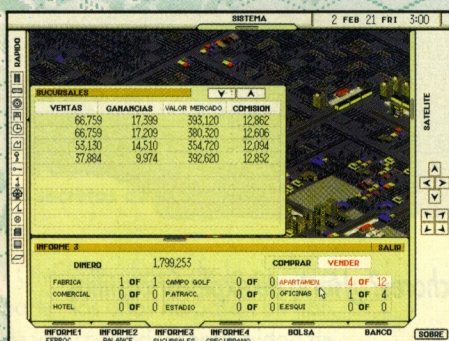
Con los cursores que aparecen a la derecha de la pantalla, os desplazáis por el extenso mapa. En él debéis demostrar vuestras dotes de estrategia. Tal vez colocando un hotel en tal sitio obtengáis grandes beneficios. Es cuestión de probar hasta encontrar la localización ideal.



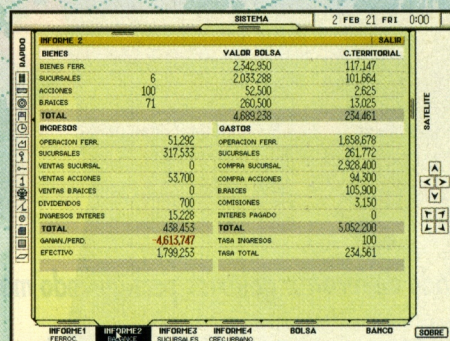
Para un rápido crecimiento al principio, los apartamentos permiten alojar un gran número de personas. Con ello, los alquileres harán que suban como la espuma vuestros ingresos. Aunque sólo si están situados cerca de una estación. Como podéis ver, la ubicación de estaciones y almacenes de material es primordial si no queréis caer rápidamente en la bancarrota.



A pesar de que vuestro objetivo es construir una ciudad y aumentar vuestro capital con ello, la bolsa os ofrece una oportunidad muy tentadora para dejarla pasar así como así. Sobre todo si tenéis la posibilidad de elegir entre 24 posibles compañías. Pero cuidado con las bajadas del mercado, no vayáis a sufrir en vuestras carnes el juego "negro" de la bolsa de Wall Street.



Las sucursales serán las construcciones que decantarán la balanza de beneficios, ya que será difícil que el ferrocarril obtenga sustanciosas ganancias al comienzo. Os recomendamos la adquisición de apartamentos, fábricas y oficinas de poca altura, ya que ellos serán los que más ventajas os proporcionen. Pero, prestad mucha atención a la competencia.



No os asustéis si en los primeros meses sólo veis números rojos al comprobar vuestro balance general de cuentas. Lo extraño sería que ocurriese lo contrario. En esta pantalla podréis observar el saldo resultante de vuestra actividad en el mundo de los ferrocarriles. De vosotros depende que dicho saldo se encuentre en números rojos o no. Buena suerte.

## ARTDINK / MAXIS

V. COMENTADA: PC VGA 16 Colores alta resolución, SoundBlaster  
SIMULACIÓN Y ESTRATEGIA

Quienes seáis seguidores de los avances de la compañía americana Maxis, sabréis que sus productos se caracterizan por su gran originalidad y su adicción a raudales. Este «A-Train» sigue completamente las premisas anteriores.

Nuestra labor será desarrollar y hacer prosperar un territorio a elegir de entre los seis que este programa nos ofrece, pudiendo en cualquier momento dejar uno y pasar a otro superior. Para infarlo con garantías de éxito contamos con la inestimable ayuda de una línea de ferrocarril, que debemos ampliar para conseguir trasladar materiales de un lugar a otro con los que llevar a cabo nuestro proyecto urbanístico.

La ciudad se genera por el ordenador a partir de las estaciones por las que circule el tren. Pero construir por nuestra cuenta edificios que potencien la zona será una gran ayuda.

Aunque «A-Train» en principio pueda parecer fácil, conseguir resultados no lo es. Su manejo vía menús le confiere sencillez a su control, así como su traducción al castellano, pero esto no implica que obtener beneficios en nuestra empresa sea asequible desde la primera partida. En cualquier caso, la experiencia tendrá su recompensa.

Oscar Santos

## En resumen

Nos encontramos ante otro gran juego de la compañía Maxis. Con él resulta fácil adentrarse en el complejo mundo de este tipo de simuladores, sin que por ello deje de ser un desafío interesante para los más veteranos.

|              |    |
|--------------|----|
| ORIGINALIDAD | 84 |
| GRÁFICOS     | 82 |
| ADICCIÓN     | 88 |
| REALISMO     | 83 |
| DIFICULTAD   | 75 |



## La Aventura que no Llegó

### INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

LUCASARTS

V.COMENTADA: PC VGA 256

Colores, SoundBlaster

AVENTURA GRÁFICA

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:

**640K**

Espacio en Disco:

**8 MEGAS**

CPU:

**AT**

T. Gráfica:

**EGA, VGA**

T. de Sonido:

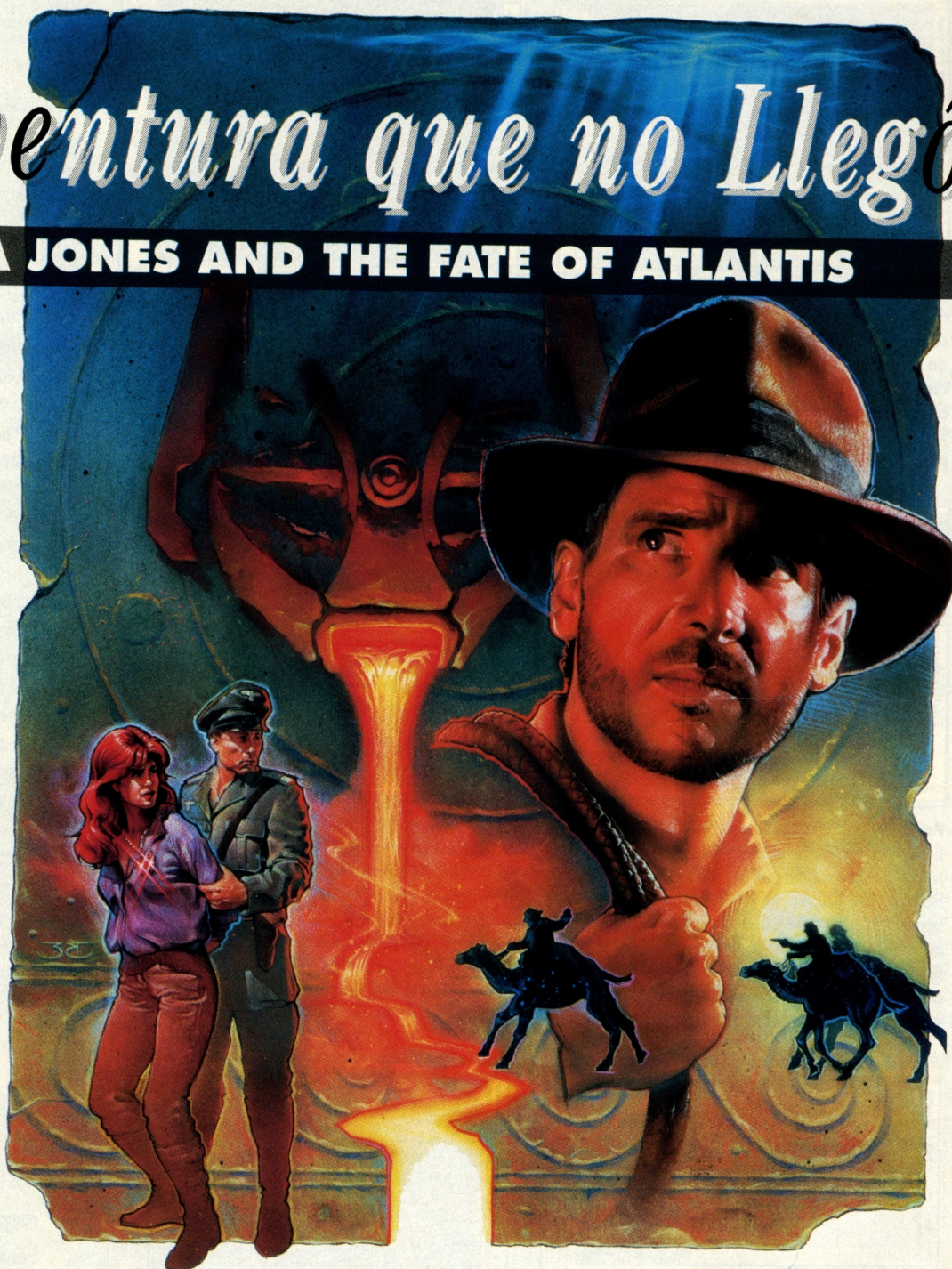
**AdLib, Sound Blaster,**

**Roland**

Control: **Ratón, teclado**

**P**arecía imposible, pero al final lo han conseguido. Después de un año anunciando su publicación la segunda aventura gráfica del héroe por excelencia, Indiana Jones, ha visto la luz. No temáis, no vamos a recurrir a afirmaciones del tipo "la espera ha merecido la pena", porque en esta ocasión es evidente. La experiencia de sus autores es de antemano una garantía de calidad. Cualquier programa de LucasArts, independientemente del tema que trate, no nos puede defraudar. Muy al contrario.

Con «Indiana Jones & the fate of Atlantis», a lo largo de sus 10 megas de datos, gráficos en 256 colores y música sistema iMUSE, vamos a disfrutar como pocas veces lo hemos hecho con un programa de ordenador.



*¿Cansado de recorrer galaxias persiguiendo malhechores? ¿Harto de explorar castillos y patear pasillos sin fondo? ¿Ser detective no es lo tuyo? Entonces quizás prefieras dejarte seducir por el romanticismo mitológico de la Atlántida, descubrir uno de los grandes secretos de la Humanidad y, de paso, darles una buena lección a los nazis. No lo dudes ni un momento. Sólo tienes que poner un poco de imaginación y algo de habilidad. LucasArts se encarga de lo demás.*



# del Cine

## INDIANA JONES<sup>®</sup>

Alrededor de una gran supreproducción como «Indiana Jones» un amplio equipo de profesionales invierten muchas horas hasta conseguir que los resultados se ajusten a la idea que se persigue. Prueba de ello son las siguientes secuencias donde podéis observar la evolución de los decorados, desde el primer boceto hasta la versión definitiva.



En Thera, Sofía es raptada y llevada hasta un submarino nazi.



La lava era el combustible favorito de la civilización atlante.



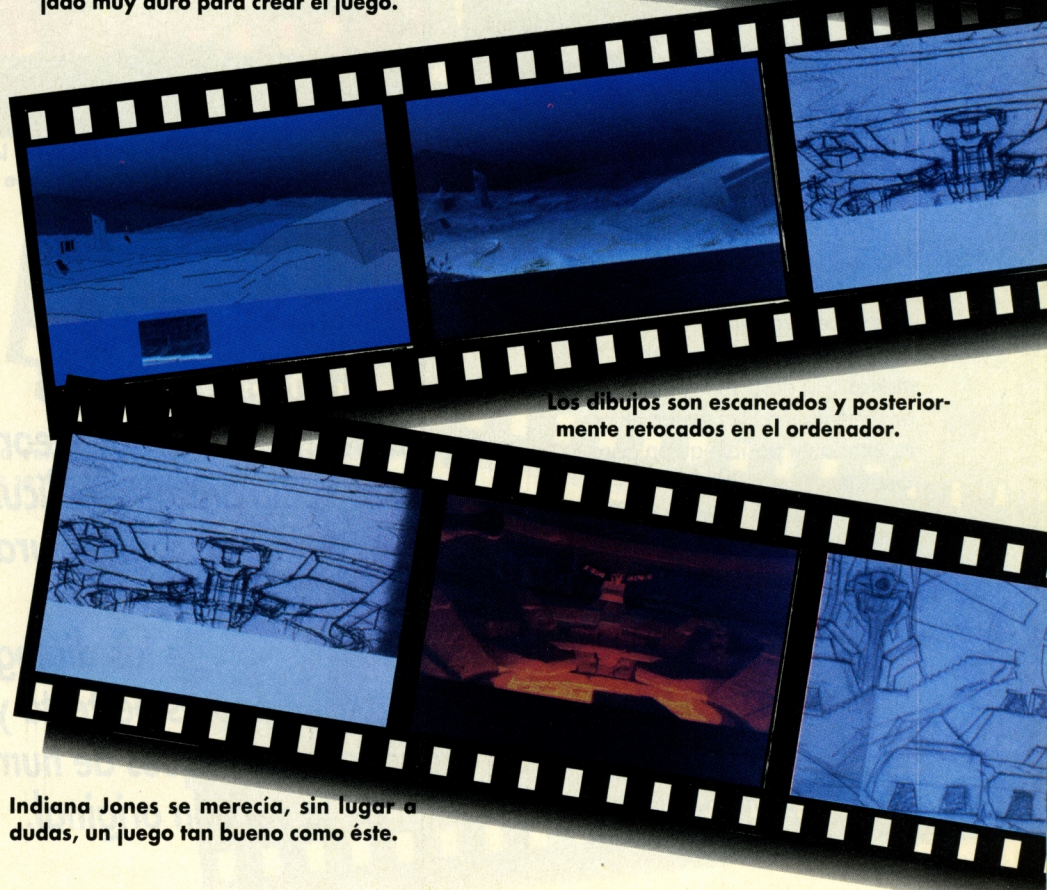
Una ciudad subterránea guarda los secretos de la Atlántida.

Olvidaos ahora de la primera parte –los años no pasan en balde y la calidad y complejidad de esta continuación supera al mito de su progenitor– y pasemos a la acción.

### ARGUMENTO DE PELÍCULA

Las mentes pensantes de LucasArts no estaban dispuestas a esperar a que George Lucas hicie-

Los grafistas de LucasArts han trabajado muy duro para crear el juego.

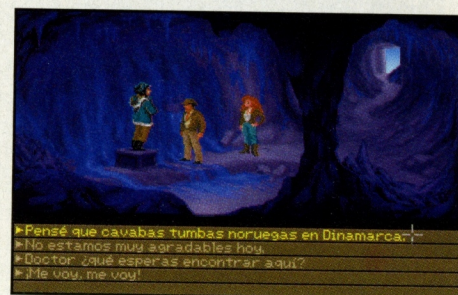


Los dibujos son escaneados y posteriormente retocados en el ordenador.

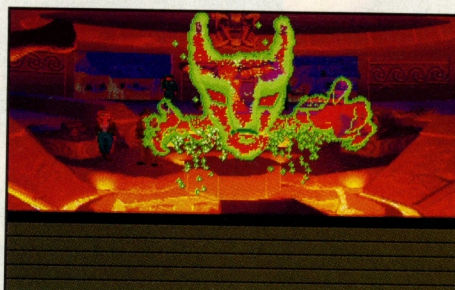
Indiana Jones se merecía, sin lugar a dudas, un juego tan bueno como éste.



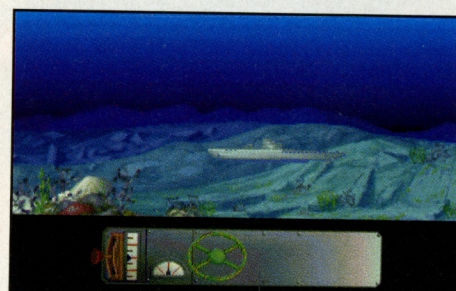
# *p*ANTALLA *a*BIERTA



Si Harrison Ford tiene un ordenador, seguro que está como loco intentando acabar la aventura de su personaje más querido.



Indiana recorrerá junto a Sofia casi todos los continentes hasta encontrar las pistas que le lleven a descubrir el secreto de Atlantis.



Todo tipo de transporte, hasta un submarino, es válido para conseguir llegar a la ciudad sumergida antes que los alemanes.

se otra película para lanzar un nuevo juego del incombustible Indiana. Así que se pusieron manos a la obra y crearon un argumento inédito, dando como resultado un posible guión para George.

Lo cierto es que la trama es atractiva y, además, hace justicia al personaje. Desde el principio, la historia de Indiana Jones no es más que un pretexto de George Lucas para mostrar al público sus sueños románticos. El Arca Sagrada, el Santo Grial, las excavaciones arqueológicas, son sólo una pequeña muestra de lo que queremos decir. El misterio

**En LucasArts no han podido esperar a que George Lucas realizara otra película para lanzar esta aventura.**

**La adaptación de los diálogos al castellano es perfecta y mantiene los toques de humor de la versión original.**

de la Atlántida encaja perfectamente con esta forma de pensar.

Todo empieza en el despacho de Indiana. Un tal señor Smith, con acento alemán, requiere sus servicios para buscar una estatua que encaje con la llave que ha encontrado en unas excavaciones. Indy la encuentra, y dentro sólo hallan una perla de un metal desconocido. Sin mediar una palabra, Smith escapa con ella a punta de pistola, dejando a Indy con un palmo de narices. En seguida se da cuenta de que esa estatua pertenece a una cultura olvidada, posiblemente a la de la mítica Atlántida.



# INDIANA JONES®

El metal desconocido de la estatua no es otro que el orichalcum, que ya mencionaba Platón en sus escritos, al que se le atribuyen poderes extraordinarios capaces de crear energía atómica sin contaminación. Como Indy no está dispuesto a que los nazis se hagan con él, se pone en contacto con su antigua compañera de excavaciones Sofía Halgood, experta en temas de la Atlántida. Juntos se lanzan a la búsqueda de la Ciudad Perdida.

## EL SELLO DE LUCASARTS

Como veis, el argumento no tiene desperdicio, pero las cualidades técnicas tampoco se quedan atrás. Quien haya jugado al magnífico «The Secret of Monkey Island II», ya puede hacerse una idea de lo que se va a encontrar. Los gráficos, artísticamente hablando, son algo inferiores a los de "Monkey II". Sin embargo, todo es cuestión de gustos, pues en el fondo tienen una gran calidad, destacando sobre todo el tratamiento de las luces y sombras.

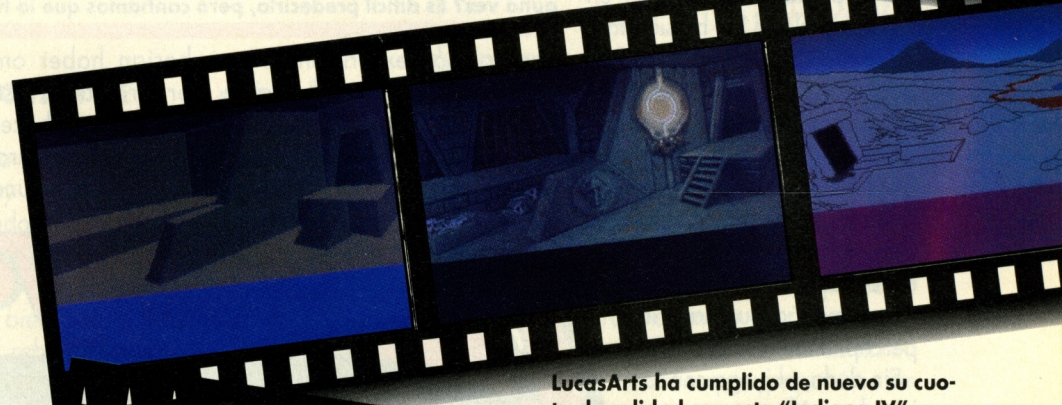
Para que os hagáis una idea, cuando entráis en una habitación a oscuras, no se ve nada, pero si esperáis un rato, las formas se empiezan a distinguir, como ocurre en la realidad cuando los ojos se acostumbran a la oscuridad.

Todos los detalles están cuidados al máximo. Cada personaje tiene unos tics característicos, se tocan el pelo, se rascan la cabeza, se cruzan de brazos...

Los movimientos también están muy bien logrados. Merecen especial atención los de Indiana, muy variados debido a la cantidad de acciones que tiene que realizar. El único punto flojo en este apartado es el scroll, mejorado



Sólo un artista es capaz de dibujar pantallas con esta calidad.



LucasArts ha cumplido de nuevo su cuota de calidad con este "Indiana IV".



Una cuidada ambientación es lo menos que se merece un guión como el del juego.



# pANTALLA ABIERTA

con respecto a títulos anteriores, pero todavía un pelín brusco. En cualquier caso no es éste el punto más importante en una aventura.

No podemos olvidar los aspectos sonoros. Máxime en un programa como éste, donde la música deja de ser un mero complemento para convertirse en algo indispensable. El mensaje está claro: si no tenéis una tarjeta de sonido, ésta es la excusa más que perfecta para compraros una.

El sistema iMUSE, que LucasArts empezó a utilizar en «Monkey Island II», ha sido mejorado. La música es una auténtica banda sonora que se adapta continuamente a la situación en la que os encontráis. Si estáis en peligro, se irá acelerando; si cambiáis de país, se transformará en una melodía apropiada... Todo ello con una suavidad que hace imperceptible el cambio.

Sin duda, el juego con tarjeta de sonido es otra cosa. Algo que no se puede



Tras este viaje al mundo subterráneo de la Atlántida, Indiana Jones descansará largo tiempo en la sede central de LucasArts. ¿Volverá alguna vez? Es difícil predecirlo, pero confiamos que lo haga.

explicar, sólo experimentar. Los efectos sonoros son bastante buenos, pero algo escasos. Se echan de menos algunas voces, gritos o sonidos, que no se de-

berían haber omitido en un programa de este nivel. Por ejemplo, no hace falta que se oigan a los pájaros cuando sales a la calle, aunque sí es muy

normal que se escuche el sonido de un motor cuando coges un taxi. De todas formas, son pequeños detalles que se pueden pasar por alto. Lo que realmente importa en este tipo de juegos es saber si el desarrollo hace que el programa merezca la pena. ¡Vamos allá!

## DIVERSIÓN GARANTIZADA

Es en el desarrollo donde se les nota el oficio a los responsables de LucasArts. Las situaciones en las que nos vamos a sumergir van a traernos más de un dolor de cabeza, aunque sin llegar a ser desesperantes.

Además, tenéis la posibilidad de elegir entre tres caminos diferentes para resolver la aventura. En una determinada parte

del juego podréis optar por seguir acompañados por Sophia, que os será de gran ayuda en momentos cruciales. También podréis enfrentaos a las dificultades según dos modalidades distintas: a base de fuerza o de inteligencia.

Las soluciones en cada caso son radicalmente distintas. Esto hace que el juego alcance una nueva dimensión, ya que, una vez que lo finalicéis, podéis empezar de nuevo por otro camino. La diversión está garantizada durante meses.

Lo único que se le puede reprochar es que, a veces, la unión entre los escenarios es un poco brusca. Cuando viajáis a Islandia o Francia, por ejemplo, sólo hay dos pantallas para cada país, y no permiten "sentir" que estás en otro lugar. El cambio es demasiado brusco quitando algo de continuidad al juego. En cualquier caso, nos encontramos ante otra gran superproducción de LucasArts. ●

## En resumen

«Indiana Jones & the fate of Atlantis» es uno de los pocos programas que antes de ser publicado, sabes que va a convertirse en un clásico. Por ello, no dudamos en recomendaroslo, si no queréis que vuestra colección se quede incompleta.

|              |    |
|--------------|----|
| ORIGINALIDAD | 95 |
| GRÁFICOS     | 90 |
| ADICCIÓN     | 90 |
| SONIDO       | 95 |
| DIFICULTAD   | 70 |



Juan A. Pascual



# C O N S U L T O R I O

## ARCADE

### SPACE ACE II

Soy un sufrido jugador que tiene un ligero problema con el «Space Ace II». Concretamente, al llegar de regreso a la Tierra tras escapar del planeta de Borf, no consigo pasar la fase del monstruo amarillo. ¿Cómo puedo evitar caerme al pozo del citado monstruo?

Dicen que lo que no puede ser, no puede ser, y además es imposible. Nos aclaramos. No es posible evitar la caída, porque de hecho HAY que caerse en el pozo. Justo en el momento que caigas, pulsando "Arriba" te agarrarás al borde. Seguidamente, la secuencia "Derecha-Arriba-Izquierda-Arriba", te librará de los ataques de Borf y del bichejo amarillo.

Más tarde, cuando Kimberley sea capturada por Borf, debes coger una liana situada a tu izquierda, balancearte hacia la chica hasta cogerla. En ese momento, tira de la liana hacia la izquierda para que Borf caiga. Después, podrás escapar del agujero por la derecha. Parece liosillo pero es más fácil de lo que aparenta.

## SIMULADORES

### GUNSHIP2000

Cada vez que utilizo los misiles guiados, raramente acierto en el blanco seleccionado. ¿Es un defecto de mi programa o es que he de hacer algo?

Si tu programa es original no se trata de un defecto. Lo que sucede es que los misiles Hellfire y Tow, es decir, los guiados, requieren que mantengamos el helicóptero en posición durante su vuelo, que suele ser bastante rápido.

Adentrarse en los misterios que esconde una aventura gráfica, descubrir cómo realizar una maniobra perfecta en un simulador, o averiguar dónde se encuentra la última llave de un programa de rol, son algunos de los alicientes que invitan a un buen aficionado al software de entretenimiento a profundizar en un programa.

Sin embargo, también es cierto que muchas veces la situación se complica en exceso y los problemas se nos acumulan sin solución a simple vista. Con objeto de ayudaros en esos momentos claves que os impiden continuar avanzando, hemos reunido a un grupo de expertos dispuestos a resolver todas las dudas que planteéis en vuestras cartas.

Aquí están ya las primeras respuestas para que os hagáis una idea de cuál es la filosofía de esta sección. ¡Venga, rápido! Esperamos vuestras preguntas.

### SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

Al atacar una formación de B-17 siempre soy derribado rápidamente cuando intento atacar por delante ¿Por qué?

La razón es bien sencilla. Jaramás debemos rebasar una formación enemiga, algo que habrás hecho al intentar atacar de frente, tampoco tenemos que atravesarla ni atacar al aparato del centro ya que seremos acorbillados. Lo mejor es atacar a los bombarderos por la cola, siempre primero a los que vayan a los lados de la formación y a su mismo nivel. De este modo sólo

podrán dispararnos con las ametralladoras de cola.

También es conveniente no ir demasiado deprisa pues aunque encajemos algunos disparos, con nuestra potencia de fuego podemos derribar a bombarderos a la primera.

## AVENTURAS GRÁFICAS

### INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA

Tengo «Indiana Jones y la última cruzada» y he llegado hasta el templo, pero no sé cómo pasar la tercera prueba, la del pre-

cipicio. Antes de ponerme con el nuevo, me gustaría acabarme primero éste.

La verdad es que la solución es de lo más sencilla. Sólo tienes que pulsar en la otra parte del precipicio, nada más que Indy aparezca. No puedes dudar ni un momento, ya que si no, no lo conseguirás. De paso te deseamos suerte con la nueva aventura del famoso arqueólogo, ya que te va a hacer falta.

## JUEGOS DE ROL

### ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK

En el programa «Elvira, Mistress of the Dark», después de haber estado buscando por todo el castillo de Emelda las seis llaves necesarias para acabar con ella, y rescatar así a la pobre Elvira, he tenido que dejarlo por imposible. Aprovechando ahora la sección que proponéis, me gustaría, a ser posible, que me dijerais dónde puedo localizar la sexta llave, ya que las demás las poseo desde hace tiempo.

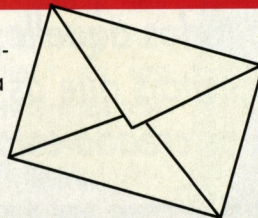
La verdad es que esta llave ha dado muchos quebraderos de cabeza. Ni tan siquiera, te imaginarías dónde está. Supongo que ya te habrás recorrido todo el castillo. Bien, entonces seguro que habrás encontrado en las almenas a un caballero que parece inmortal. Pero dejará de serlo si le lanzas una flecha con tu ballesta. El cuerpo del caballero precipitadamente caerá al foso que rodea el castillo. Ya sólo te queda ir allí a través del pozo que se encuentra en los exteriores del castillo, y buscar con paciencia en el fondo del pozo. Venga, a por Emelda.

Para obtener respuesta a vuestras dudas no tenéis más que remitirnos una carta a la siguiente dirección:

PCMANÍA  
SECCIÓN CONSULTORIO  
HOBBY PRESS S.A.

C/ De los Ciruelos nº 4  
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Para agilizar la publicación de las respuestas es importante que indiquéis en el sobre sección «CONSULTORIO», especificando además el TIPO DE PROGRAMA -simulador, aventura gráfica, rol o arcade- acerca del que realizáis la consulta.





# esto tiene truco



Si queréis ver publicados en estas páginas vuestros propios trucos sólo tenéis que hacérmelos llegar enviando una carta. Nuestra dirección es:  
**PCMANÍA**  
HOBBY PRESS S.A.  
C/ Ciruelos nº 4 - 28700  
San Sebastián de los Reyes (Madrid)  
Por favor no olvidéis destacar en un lugar visible la anotación **SECCIÓN TRUCOS**.

**P**ara los que tenéis algún problema en acabar vuestros juegos; para los que creéis que un programa es difícil pero no imposible; vosotros que sabéis cómo salir de cualquier situación por muy comprometida que sea... Para todos aquellos que tenéis ideas o necesitáis que os echen una mano, hemos creado esta sección, vuestra sección.

Mes a mes publicaremos los trucos que nos enviéis, o aquellos que nuestros expertos descubran. Así que, coged lápiz y papel y escribidnos rápidamente.

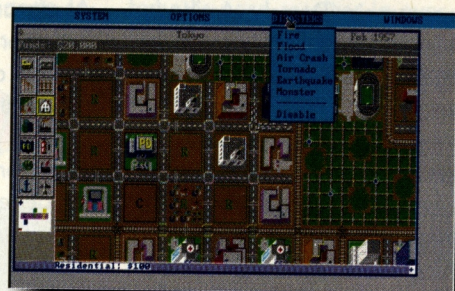
## SIM CITY

Para conseguir 16 millones de dólares al comenzar este entretenido juego deberéis seguir estas indicaciones, aunque sean un poco complicadas.

Cargad el juego. Cuando elijáis el terreno y dispongáis de 20.000 dólares salvarlo en disco. Salid al DOS y con el programa «PC Tools» haced lo siguiente:

1. Pulsad F10 y elegid unidad A:
2. Pulsad E, de editar cuando estéis situados en el fichero salvado del «Sim City».
3. Buscad en hexadecimal 4E.
4. Pulsad E y cambiad 4E por FFFFFFFF.
5. Pulsad F5 y salid al DOS.

Una vez que hayáis realizado las operaciones anteriores, cargad el «Sim City» y el fichero modificado. Cuando veáis la pantalla os llevaréis una sorpresa.



## ETERNAM

Para poder completar la fase de la pirámide y salir con éxito de ella, se os propondrán tres preguntas que deberéis contestar correctamente. Por si os atascáis, aquí tenéis las respuestas a dichas preguntas:

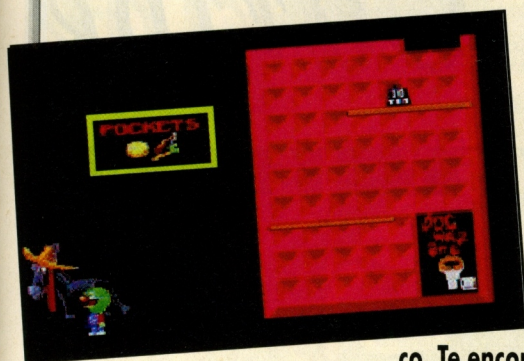
1. KEOPS
2. XVIII
3. 134





# WIZKID

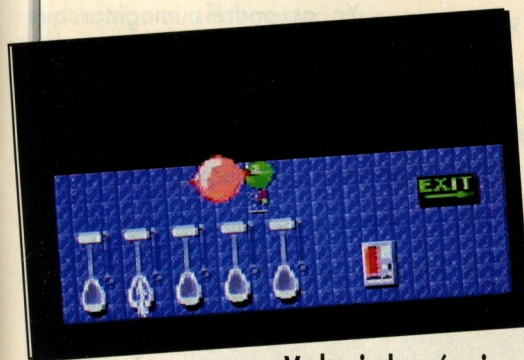
En este juego deberás realizar las siguientes acciones:



1. Al elegir la opción Body en la tienda, toca la campana. Aparecerá la caseta del perro, colócate enfrente y dale el periódico.

Te encontrarás en un bloque rojo con dos plataformas y una pesa de 1 kilo. Cógela, sube a la segunda plataforma y déjala allí.

Verás otra pesa de 9 kilos en la plataforma de abajo. Ve a por ella y obtendrás una de 10. Depositála en la plataforma de arriba y salta en la esquina superior derecha del bloque hasta que se abra una compuerta. A la vez se abrirá un pequeño icono, conéctalo pulsando fuego. Saldrá un burro, súbete en él y ofrécele el objeto Carrot. Te trasladará a una pantalla donde se encuentra una máquina de chicle. Utiliza la moneda y obtendrás uno de los codiciados gatos.



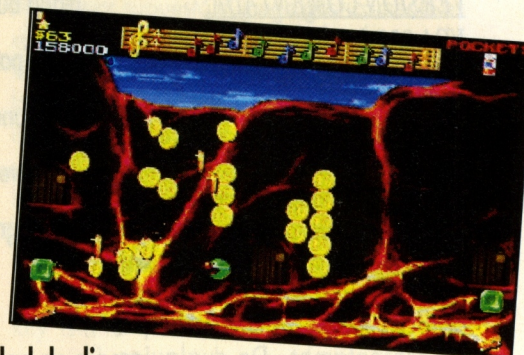
2. Cuando entres dentro del pozo, aparecerás en una pantalla en la que se encuentran dos servicios. Entra en el de caballeros.

Ve hacia la máquina que hay allí y deposita una moneda. Fabricarás un globo con un chicle, que te llevará a una especie de mini-laberinto, en el cual podrás acceder a diferentes fases.

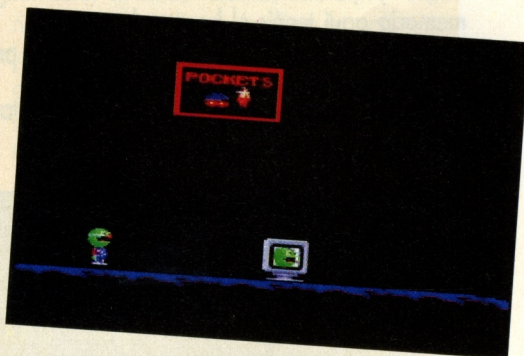
3. Escogiendo la opción Body, en la fase 2, te encuentras en un barco vikingo. Salta encima del primer escudo hasta que la cabeza del barco aparezca con unas gafas de sol. Compra el objeto Green Specs y salta ahora en el cuarto escudo. Verás una puerta. Sitúate en ella y utiliza el objeto Fishbone Key, que está en tu bolsillo y habrás comprado previamente, abre la puerta y conseguirás otro de los gatos.



4. En la fase 3, si compras en la tienda la opción Hidden Screen, te encontrarás en una pantalla oculta. En ella podrás aumentar considerablemente tu cantidad de dinero.



5. Con la forma Body en la fase 3, entra en cualquiera de las tres puertas que se encuentran allí. Te trasladarás a una cueva. Sube todo lo rápido que puedas a la plataforma, dirígete hacia la derecha. Encontrarás una televisión. Salta encima de ella y conseguirás una de las preciadas vidas extras.





# FLASHBACK

## Aventuras y Misterio en el Caribe

### THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Un joven aventurero loco de amor por la gobernadora de una isla perdida en el Caribe, un pirata muerto que aterroriza los mares, un naufrago trastornado que no hace más que discutir con los caníbales que viven en su isla...

Nada bueno parecía que pudiera surgir de un guión cuyas estrellas principales tenían unos papeles tan disparatados, pero aún así, en el rancho Skywalker, Ron Gilbert, sin pensar en el lío que se le venía encima, comenzaba a trabajar en lo que sería la consagración de LucasArts. La aventura se llamaba «The Secret of Monkey Island» y ahora es un clásico que acaba de ser reeditado en CD ROM.

En las siguientes páginas os comentamos cuáles son las principales características de esta edición actualizada y os contamos, en boca de su protagonista, cómo avanzar en este clásico de las aventuras.

sión es convertirse en bucanero y navegar por los siete mares. Por ello abandona su casa y se lanza decidido a la aventura. Tras mucho deambular llega a la isla de Meleè, refugio de las peores ratas de océano. Allí se ofrece a los jefes piratas, que le imponen tres pruebas para demostrar su valor. Deberá convertirse en maestro del robo, en un experto descubridor de tesoros escondidos y en hábil espadachín.

Ya os podréis imaginar que Guybrush jamás llegará a ser bucanero, el destino le reserva muchas sorpresas a las que vosotros no váis a ser ajenos. En Meleè conocerá el amor, se enfrentará en

LUCAS ARTS

VERSION COMENTADA:

VGA 256 Colores en CD-ROM

AVENTURA GRAFICA

**A** estas alturas seguro que todos vosotros conocéis de qué va la historia que os presentamos. De cualquier modo y para refrescaros la memoria aquí tenéis el boceto de lo que os espera en esta aventura gráfica de Lucas Arts.

Guybrush Threepwood, nuestro héroe, es un joven cuya mayor ilu-







una lucha a muerte con el espectro de un terrible forajido, visitará lugares exóticos, y, en resumen, correrá innumerables aventuras.

### La versión en CD-ROM

Los veteranos en las lides de las aventuras gráficas seguro que conocen a fondo este juego. El año pasado, LucasArts nos deleitó con una segunda parte, en la que quedaron aclarados muchos puntos que en el transcurso del juego que hoy nos ocupa quedaban bastante misteriosos.

«The Secret of Monkey Island» apareció primero en versión VGA 16 colores y así fue traducida a nuestro idioma. Un clásico de esta categoría no podía quedarse estancado

**LucasArts ha aprovechado la capacidad del CD-ROM para incorporar una banda sonora excepcional.**

en esa parquedad policroma y unos meses después llegó la esperada «Isla de los Monos» en 256 colores. Esta es la que ha sido ahora adaptada en formato CD-ROM.

Aunque de aspecto idéntico a su predecesora, —por supuesto el juego gráficamente es el mismo—, la versión que sale ahora a la venta en nuestro país incluye una completa banda sonora orquestada y digna de cualquier superproducción pelicular de Hollywood. Le acompañan unos efectos especiales, vía tarjeta de sonido, que la convierten en una experiencia totalmente nueva para los aventureros de pro.

Por si esto fuera poco, «The Secret of Monkey Island» en CD-ROM puede jugarse, aprovechando así las capacidades de dicho formato, en cinco idiomas diferentes —español, alemán, italiano, inglés y francés—, por lo que también puede servirnos para ampliar cultura o buscar una nueva dimensión a una aventura que ha logrado por si misma situarse entre la élite del género.





## El Diario Secreto de Guybrush Threepwood

Yo era muy joven cuando me enamoré del mar. La mayor ilusión de mi infancia era convertirme en pirata. Y lo logré, vaya si lo logré. Aunque ahora me veáis viejo y achacoso fui en tiempos un jovial muchacho que un día de bruma desembarcó en la lejana isla de Meleè con solamente un hatillo en el que guardaba mis pocas pertenencias. Llegaba dispuesto a comerme el mundo. Ya nadie lo recuerda, pero yo descubrí el "Secreto de la Isla de los Monos". Ahora voy a compartirlo con todos los que tengan el valor necesario para continuar leyendo la historia de mi vida.

El vigía de Meleè se reía de mí mientras le contaba mis intenciones de convertirme en pirata, pero aún así me dio toda la información que necesitaba. Me dirigí a la taberna a entrevistarme con los tres jefes de la isla. Entre bromas y grog, una bebida extremadamente fuerte que sólo los bucaneros pueden consumir, me propusieron tres pruebas para demostrar que era todo lo valiente que se necesita ser para capitanear un barco.

### El arte de encontrar tesoros

Lo primero que debe saber un pirata es cómo encontrar los tesoros que sus competidores han enterrado y lo primero que debe hacer un aventurero es conocer dónde pone los pies. Así que comencé por recorrerme la isla de arriba a abajo.



El tendero de la isla de Meleè es el único que conoce dónde está oculto el SwordMaster.

68 Pcmánia

**Sabemos de buena tinta que aún hay algunos aventureros que no han viajado por la Isla de los Monos. Tal vez cuando fue editada no llegaron a comprársela o, simplemente, entonces no tenían un PC. Como esto es prácticamente imperdonable y sabemos que, aprovechando el relanzamiento del juego, van a ir de cabeza por él, nos hemos permitido la licencia de contactar con Mr. Threepwood, de nombre D. Guybrush, y pedirle que nos pase íntegro el diario en el que narra su aventura. Sólo tendréis que seguirle para ver el final de la historia.**



Los hermanos Fettuccini proporcionarán a Guybrush un trabajo muy bien remunerado.

En mis correrías encontré un profundo bosque en dónde estaba seguro me esperaba la fortuna en forma de cofre repleto de oro y piedras preciosas. Como no tenía dinero sabía que no llegaría muy lejos, por lo que decidí buscar un poco de calderilla antes de proseguir. Logré un puesto de trabajo en un circo de la isla pero antes de actuar tuve que ingeniármelas para obtener un casco, o algo que se le parecía, un objeto imprescindible para hacer mi número.

Ya con mis bolsillos repletos compré un plano, que me ofrecieron en la ciudad, y una pala, que encontré en una tienda, para luego dirigirme al bosque. Me di cuenta que el mapa del tesoro no servía para mucho pero mi intuición me llevó hasta un lugar donde vi una gran cruz en el suelo. Había tenido éxito en la primera prueba. A la vuelta cogí un puñado de flores amarillas por si me hacían falta para conquistar a alguna hermosa tabernera.

### El arte de robar

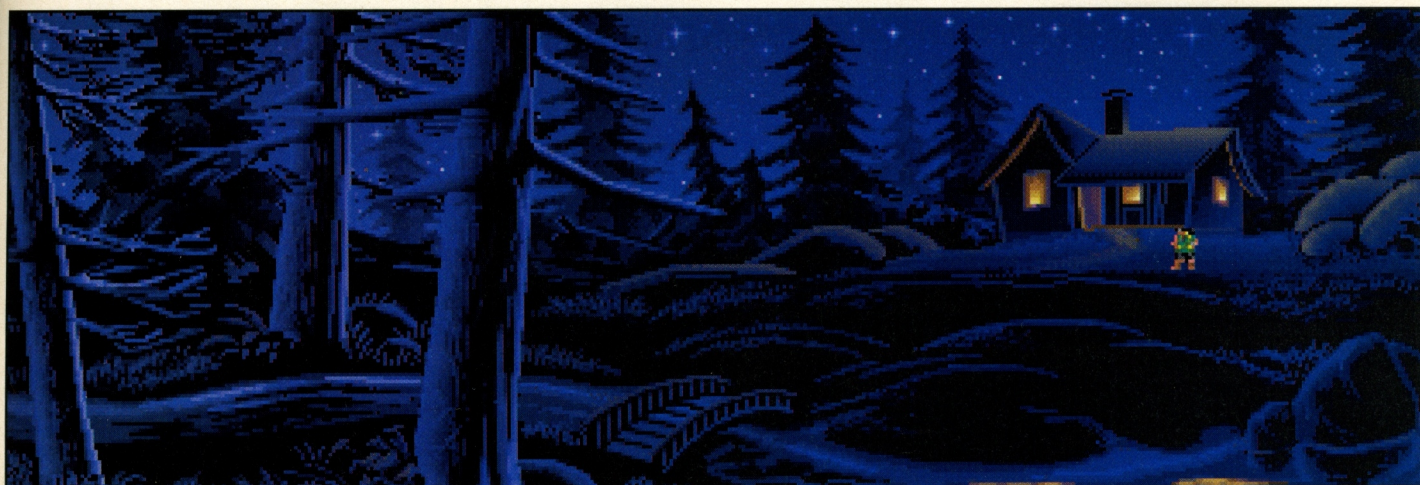
La segunda prueba me resultó bastante más complicada. Antes de continuar lo primero que hice fue volver al bar y aprovechar de nuevo un descuido del cocinero para coger un pedazo de carne y algo de pescado. Quizás más tarde tuviera hambre.

La única persona que tenía algo valioso en la isla era el gobernador de Meleè. Así que me dirigí a su mansión. En la puerta había una jauría de peligrosos caniches asesinos pero conseguí evitarlos con las chuletas y las



Gracias al mapa podremos recorrer la isla de arriba a abajo con total seguridad.





Tras la espesura del bosque encontraremos a todo tipo de facinerosos con los que entrenarnos para conseguir dominar el arte de la espada. De este modo podremos enfrentarnos al SwordMaster sin temer la derrota. Ser pirata implica un buen control de la espada.



LeChuck, como bien demuestra la imagen, ha navegado hasta por el mismo infierno.



Un barco fantasma repleto de malvados espectros nos espera en la Isla de los Monos.



Carne, una cacerola y un arenque son los objetos que necesitamos de la cocina.

flores. En el interior de la casa encontré un curioso ídolo pero no conseguí arrancarlo de la base que lo sujetaba. Decidí volver más tarde con una lima, pero eso sí, no me marché con las manos vacías.

Fui a la cárcel a ver si alguno de los reos me daba alguna pista. El único que había tras las rejas me pidió dos objetos para hacerme entrega de la lima, oculta, como comprobé, en el interior de un apetitoso pastel.

De vuelta en la mansión no me costó ningún trabajo robar el ídolo. Si excluimos que el sheriff de la isla, un tal Fester Shinetop, me pilló "in fraganti" y me arrojó al agua con una corbata un tanto especial.





# flashback



Una adivina nos leerá el futuro y siguiendo sus consejos obtendremos las pistas necesarias para rescatar a Elaine e intentar también deshacernos del pirata fantasma LeChuck.

De cualquier modo, el innoble Fester, no logró persuadirme de mi deseo de ser pirata y me libré con facilidad de su castigo. Por cierto, que el gobernador no era tal, sino gobernadora y además muy, pero que muy, guapa.

## La tercera prueba

Sólo me quedaba convertirme en un espadachín consumado. Compré una espada y me busqué al mejor maestro de esgrima de la isla. Me aconsejó tener una lengua afilada más que un buen florete y me puso de patitas en la calle. Eso sí, después de cobrarme una bonita suma de dinero.

Desesperado llegué a un lugar en el pueblo en donde una pitonisa me leyó el futuro.



En muchas ocasiones Guybrush tendrá que recurrir a su ingenio para superar algunos obstáculos especialmente complejos.

Como pago le robé un extraño pollo de goma. Continué andando sin saber hacia dónde iba y en los caminos de Meleë comencé a coger práctica en el arte de usar la espada. El arenque que llevaba me sirvió para franquear un paso que conducía a dos lugares

que todavía no había visitado en la isla.

Mi lengua comenzaba a ser tan afilada como mi espada y cuando me creí dispuesto a la batalla fui a buscar al Maestro de la Espada de Meleë. Nadie parecía conocer su dirección pero mis pesquisas sirvieron para volver a ver a Elaine Marley, la bella gobernadora, y en el muelle nos juramos amor eterno. Me esperaba en su casa hasta que volviese con la prueba de haber derrotado a mi adversario.

En la tienda sí parecían conocer a mi contrario pero el tendero no estaba dispuesto a darme la dirección así que, con disimulo le seguí hasta encontrar al mejor espadachín de la isla. Mis sorpresas iban en aumento. ¡Era una mujer! Repuesto de la sorpresa conseguí derrotarle y llevarme sin problemas la prueba que necesitaba.







Refugio de criminales, de ratas de bodega, de asesinos... Meleè es el lugar idóneo para comenzar una carrera de bucanero. ¡Ojala todos los piratas fueran como el bueno de Guybrush!



## El rapto de la gobernadora

Cuando regresé al pueblo todo parecía desierto. En el bar me enteré de la noticia: el malvado pirata fantasma LeChuck había raptado a mi chica. Me costó mucho trabajo encontrar una tripulación que me ayudara a rescatarla. Especialmente porque tuve que usar grog para sacar a uno de mis marineros de la prisión. Luego, el mandar al tendero de nuevo a ver al maestro de la espada me procuró las ganancias necesarias como para poder comprar un barco. Los cuatro valientes nos hicimos a la mar dispuestos a encontrar la fabulosa Monkey Island.

En alta mar mi tripulación se amotinó. Perdidó en el medio del océano, sin cartas ma-



**Si quieres terminar la emocionante aventura sin problemas no dejes ningún lugar por examinar ni ningún objeto por coger.**

rinas, sin ayuda, estuve a punto de claudicar. Pero decidí registrar el barco a ver si encontraba algo con lo que convencer a los marineros para que continuasen a mi lado. Conseguí un montón de extraños objetos: un tintero, una pluma, una caja de cereales, una

llave que iba como premio dentro de la susodicha caja, una botella de vino, una cuerda, una cacerola y varios libros antiguos. Al abrir uno de ellos apareció ante mí un olvidado diario. Resultó que el barco que había comprado ya había visitado Monkey Island. En el texto descubrí que la forma de encontrar la isla era realizar en una cacerola un antiguo ritual vudú.

## La llegada a Monkey Island

Por desgracia me faltaban ingredientes para el ritual, pero los sustituí con imaginación. Mis habilidades circenses también sirvieron para ayudarme a llegar a tierra. En la playa encontré una barca que no me serviría de





# FLASHBACK



nada si no descubría dónde guardaba los remos su propietario. Comenzaba la última parte de mi aventura y si yo creía que ya había pasado bastante estaba muy lejos de imaginar lo que me esperaba.

Monkey Island estaba habitada por tres tipos de personajes muy distintos entre sí: Hermann Toothrot, una tribu de caníbales y, cómo no, LeChuck y su tripulación fantasma.

Hermann estaba un poco loco pero en su cubil guardaba un antiguo cañón del que obtuve un puñado de pólvora y una bala. Con ella y una piedra logré la chispa necesaria para hacer volar por los aires una presa. El resultado de la explosión fue que conseguí una cuerda con la que bajar al lugar donde estaban los remos.

Cómo, ¿había olvidado hablaros de la grieta? Lo cierto es que lo primero que hice al llegar a la isla fue recorrerla de cabo a rabo.

Una escultura primitiva me ayudó a conseguir alimento para un simpático mono que pululaba por allí. Dándole de comer logré que me abriera camino para alcanzar una gigantesca estatua de mono y recuperar un pequeño ídolo en el que los caníbales parecían interesados.

A cambio de la estatuilla obtuve un recogeplátanos, por el que Hermann suspiraba cada vez que tenía la desgracia de encontrármelo, y un curioso guía para los abismos donde vivía LeChuck. Conseguir que los nativos me obsequiaran con la "cachocabezas navigantibus" fue una dura tarea y al final sólo claudicaron cuando les ofrecí a cam-

bio unos folletos que aparentemente carecían de importancia. El diálogo con ellos también me proporcionó información sobre el lugar donde el pirata fantasma guardaba la única sustancia capaz de destruirle.

## Los abismos de Monkey Island

Fue sencillo guiarme por el laberinto con la "cachocabezas". Pero no lo fue conseguir que ésta me diera su collar mágico para ser invisible a los fantasmas. Lo logré con amenazas.

En el barco de LeChuck encontré enseguida la raíz. Llevármela fue más difícil. Implicó hacer cosquillas a un durmiente para conseguir bebida, envenenar a una rata, engrasar una puerta, usar un artificio magnético en las mismas barbas del malvado pirata y escuchar durante un rato a la tripulación cantar sus terroríficas baladas de muerte y destrucción. Desde luego no fue música angelical lo que estuve oyendo en mi viaje al averno.

Los caníbales se mostraron impresionados con mi valor y enseguida convirtieron la raíz en un potingue que transformaría a LeChuck en un auténtico e inofensivo espectro.

Corrí hacia el laberinto pero... sólo encontré a un miembro de la tripulación. Me informó amablemente, de que su capitán había vuelto a Meleè para casarse con mi Elaine.

## El Final

Gracias a Hermann conseguí regresar rápidamente al punto de partida y llegué a punto de impedir la boda. Me costó todavía una buena pelea a puñetazo limpio conseguir que LeChuck recibiera su merecido. Pero al final lo logré.

Elaine y yo teníamos todo un futuro por delante, nos casaríamos y tendríamos muchos piratitas y gobernadoras. Pero el destino como casi siempre fue cruel y... bueno esto es otra historia. Algún otro día os la contaré. ●

Javier de la Guardia

## Los Protagonistas de la Historia



**Guybrush Threepwood.** De profesión pirata. 20 años. Aunque bastante cobarde al principio no tardó en descubrir que los había mucho más asustadizos que él. No creía en la magia hasta que se encontró con LeChuck.



**Elaine Marley.** Gobernadora de Meleè Island. ¿Qué hace una chica como ésta en un lugar como éste? Se enamoró perdidamente de Guybrush nada más verle. Casi le cuesta un disgusto. Aunque el héroe siempre está dispuesto a salvarla, Elaine no necesita ayuda de nadie para salir de todos los líos en los que se mete.



**LeChuck.** Cuando se es un pirata y se bromea con el vudú el resultado inevitablemente es una maldición. Un fantasma con bastante malas pulgas y al que no le hubiera importado, nada de nada, casarse con la bella gobernadora Marley.



**Hermann Toothrot.** Un naufrago al que la soledad ha vuelto un poco tarumba. Casi sin quererlo es la pieza principal para que el protagonista de la aventura derrote a su enemigo.



**La tripulación del Mono del Mar.** Carla y sus dos amigos son muy valientes en tierra pero en el mar prefieren tomar el sol, leer un buen libro y esperar a que Guybrush encuentre a su chica. Los perfectos tripulantes para que todo funcione mal.



# Pshop

## EL MULTIMEDIA NOS LLAMA

Cada vez hay más productos multimedia que ofertan las compañías para integrarnos en el apasionante mundo del CD-ROM. El más reciente, y uno de los más interesantes, es el ofrecido por la multinacional NEC.



Su nombre, CD-Gallery, se refiere al software que acompaña al lector de CD más que al propio aparato.

Esto es así porque el producto incluye una unidad CD-ROM junto a la tarjeta SCSI necesaria para conectarla al PC. Además, añade cables y drivers varios para que todo funcione a la perfección, así como siete discos: «Great Cities of the World»; «National Geographic Mammals: a Multimedia Encyclopedia»; «Battlechess; The Time Magazin Almanac»; «The New Grolier Electronic Encyclopedia»; «The Software Toolworks World Atlas y The Time Table of History: Science and Innovation».

Esta es una estupenda ocasión para que, aparte de integrar un moderno lector a nuestro PC, comencemos a incorporar una buena biblioteca Multimedia a nuestra programoteca particular. Todo ello a un precio que ronda las cien mil pesetas. Si necesitáis más información no tenéis más que llamar a los teléfonos (91) 766 89 12 ó (93) 451 66 66.

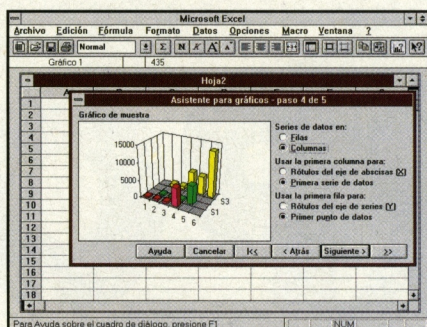
## EXCEL 4.0 PARA WINDOWS

Se ha acabado ya la era de las hojas de cálculo complicadas de manejar. «Excel» rompió con la época en la que nos perdíamos en un maremágnum de cifras.

En su versión 4.0, recientemente editada en nuestro país y en castellano, este conocido programa de Microsoft incluye innumerales mejoras para hacer mucho más fácil su empleo.

La principal novedad que incorpora es estar diseñada para que incluso usuarios noveles puedan obtener resultados profesionales con el mínimo de aprendizaje.

La proliferación de menús gráficos, más que en versiones precedentes, ayuda a hacerse con el control del programa inmediatamente. Y lo mejor de todo es que a pesar de su sencillez, se han incorporado potentes funciones para cubrir las necesidades de los usuarios.



No en vano Microsoft mantiene siempre abierto un buzón de sugerencias para los compradores de sus programas, con la idea de que en versiones posteriores se atiendan sus propuestas. Con «Excel», el sistema ha funcionado a la perfección. Para conocer más detalles sobre «Excel 4.0» podéis llamar al teléfono (91) 804 00 00.

## VIDEO BLASTER: IMAGEN REAL EN WINDOWS

Si Sound Blaster se ha convertido en un estándar de audio, Westpoint Creative, sus fabricantes, intentan hacer lo mismo con su más reciente trabajo: Video Blaster es a la imagen lo que Sound Blaster al sonido. Una tarjeta como ésta la estábamos esperando todos los usuarios de PC.

Entre sus cualidades están la de permitir la captura de imágenes en alta resolución procedentes de cualquier fuente de vídeo y audio, para luego procesarlas en ficheros que podemos utilizar li-



bremente en nuestros propios programas. O también, la de integrar imagen informática sobre señal estándar de vídeo.

Video Blaster viene acompañada de un potente programa que corre bajo el entorno Windows de Microsoft y que nos permitirá transformar la imagen y el sonido capturados a nuestro antojo, dependiendo de nuestras necesidades. Esta potente tarjeta está disponible en Mail Soft, (91) 380 28 92, y su precio es de 80.000 pesetas, aproximadamente.

## UNA CUESTIÓN DE RAPIDEZ

El Pioneer DRM-604X es el primer modelo de CD-ROM que supera la barrera de los 500 kilómetros por segundo. Su velocidad de transferencia es tan alta que llega hasta los 600 kilómetros por segundo, con un tiempo medio de acceso de 300 milisegundos. Aunque lejos de las prestaciones de un disco duro, el CD-ROM se acerca a su más directa competencia. Esta unidad permite la utilización de un intercambiador en el que se pueden insertar hasta seis discos simultáneamente. Así podréis tener hasta tres gigabytes de información en un periférico.

¿Os imagináis? Vuestros juegos, programas y Compact Discs, compatibles con este aparato, accesibles desde el ordenador.

Si queréis informaros sobre este modelo de Pioneer llamad al teléfono (93) 323 67 31.



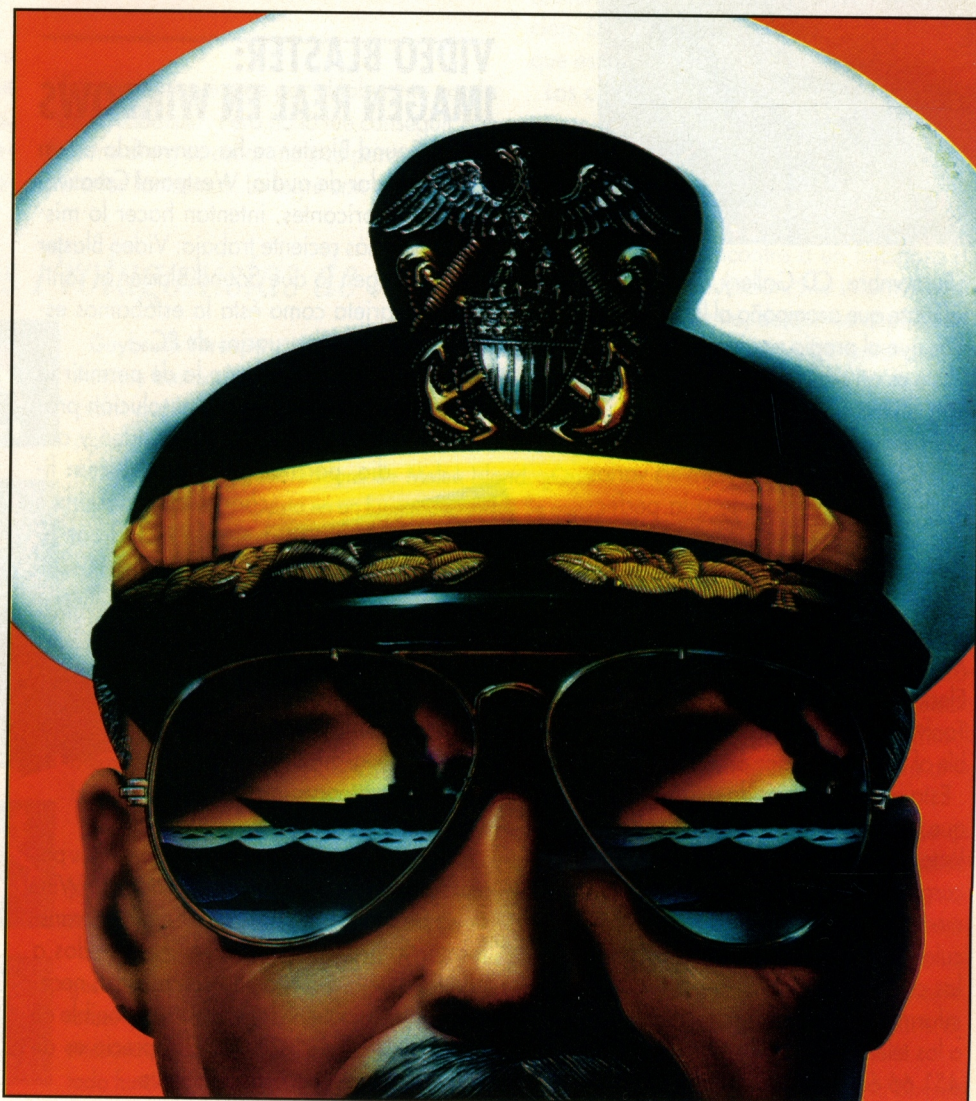


A *f* O N D O

# HARPOON

*Su Majestad la Estrategia*

"Harpoon" es una palabra inglesa cuya traducción a nuestro idioma es arpón, el instrumento de pesca que todos conocemos. También es el nombre de uno de los mejores misiles antibuque en servicio de las fuerzas de la OTAN. «Harpoon» es, además, un juego de tablero que representa una simulación de combate aeronaval moderno y es, en definitiva, la simulación por ordenador de la que hablaremos a continuación.





Antes de entrar en materia con el programa que nos ocupa, resulta imprescindible indagar en los orígenes del mismo. El «Harpoon» de mesa es una simulación diseñada por Larry Bond, verdadero experto en el tema. Es considerada, con mucha razón, la mejor que existe en cuanto a guerra aeronaval moderna se refiere. Pero resulta tan buena como compleja. Para empezar, no se utilizan ni tablero ni fichas; aunque se hizo una versión —la «Captains Edition»— que incluía ambos elementos, por así decirlo..., para aprender.

Consiste en un pequeño manual de reglas y un grueso volumen de datos técnicos de aviones, barcos y submarinos, que constituyen la esencia del simulador. El sistema de juego de «Harpoon» de mesa es muy complicado y a veces engorroso. Hay que preparar con sumo cuidado todas las unidades que intervienen, utilizar lápiz y papel para trazar rumbos de barcos y formaciones aéreas, y tener un riguroso control de las escalas de tiempos que se utilizan.

Podríamos decir mucho más de esta simulación, pero no es el caso. Sin embargo, es obligado destacar que en este juego se basó el conocido autor norteamericano de libros de ficción bélica, Tom Clancy, para escribir, entre otros, «La caza del Octubre Rojo» y sobre todo «Tormenta Roja».

## LA SIMULACIÓN

«Harpoon» se trata de la misma simulación de mesa, pero llevada al ordenador. El mismísimo Larry Bond forma parte del equipo de diseño, e incluso Tom Clancy colabora escribiendo alguna cosilla para el manual. Esto ya es una muy buena garantía de la calidad del producto.

La simulación es rigurosamente estratégica. Con este programa no tendremos que demostrar nuestras dotes de piloto a los mandos de aviones o helicópteros. No dirigiremos ningún buque de guerra ni miraremos por el periscopio de ningún submarino antes de lanzar una salva de torpedos. La

**La simulación que propone «Harpoon» es rigurosamente estratégica. El jugador debe asumir las funciones de un Jefe de Operaciones de una zona en conflicto.**

posición del jugador es la misma que ocuparía el Jefe de Operaciones de una zona, bien en su cuartel general o bien en el C.I.C. (Centro de Información y Combate) del buque insignia de la flota. Allí, lo «único» que se hace es consultar el mapa, continuamente actualizado con la información recibida, y dar órdenes en consecuencia. Este aspecto de la simulación está plenamente conseguido. Con un poco de imaginación, en unos minutos nos veremos convertidos en los responsables de la victoria o del fracaso de nuestras tropas.

El manual de armas o compendio de datos

técnicos, componente primordial del «Harpoon» de mesa, está también representado en la versión para ordenador y hay que descubrirse ante él. El mérito le viene porque en realidad es un lujo del programa. No es preciso saberse los datos técnicos, historia, características generales, calidad de las armas, alcance de los diferentes tipos de sensores..., para «jugar» con soltura. Esta parte está formada por fichas de cada tipo de barco, avión o submarino. Fichas que podemos ir solicitando mediante el menú correspondiente y donde se nota perfectamente que están hechas por verdaderos expertos.

Aunque el programa que se analiza aquí es una versión en inglés, los textos de la edición española están traducidos. Lo cual es una indudable ventaja, sobre todo para los que no dominamos el idioma anglosajón. Asimismo, la lectura de estas fichas de armas se hace muy amena e interesante.

## EL PROGRAMA

Básicamente, el programa consta de un par de pantallas iniciales, en las que debemos elegir el teatro de operaciones. En un principio, será la zona comprendida por Islandia, la península Escandinava y el norte de Escocia. A esta zona se irán añadiendo otros escenarios. Luego elegiremos la batalla o situación táctica que debemos desarrollar, de entre las muchas que se ofrecen.

Pasaremos después a otra pantalla donde fijaremos unas características generales de la simulación. Entre ellas está la posibilidad de lanzar ataques con armas nucleares tácticas, averías realistas..., y, por supuesto, el bando, la OTAN o el Pacto de Varsovia. Tras esto, ya pasamos directamente a la simulación en sí, de la situación elegida.

El programa se puede manejar con el teclado, pero con el ratón es muchísimo mejor. Aquí, este periférico se hace casi indispensable, pues todo el sistema de órdenes e informes funciona por un comodísimo mecanismo de menús desplegables. La selección de unidades, zonas de mapa, etc, se hace rápidamente con solo un «click».

Una vez comenzada la simulación, veremos nuestra pantalla dividida en cuatro zo-





**KEFLAVIK CON LA URSS.** Podemos estar satisfechos. Los misiles lanzados por nuestros buques y submarinos aún no han llegado a sus objetivos y la flota enemiga ya está diezmada.

nas principales. De izquierda a derecha y de arriba a abajo son: mapa estratégico, mapa de grupo, mapa de unidad y ventana de informes. Además de esta división básica, nos podrán aparecer los menús desplegables, ya comentados, de órdenes, informes, etc. Así como otras ventanas de información adicional o de pequeñas animaciones de las que luego hablaremos.

Veamos, brevemente, cada una de estas partes que componen la pantalla principal. El mapa estratégico muestra toda la zona geográfica del escenario seleccionado y dos pequeños rectángulos, que nos marcan la situación de los mapas de grupo y de unidad. El mapa de grupo es el más importante. Nos da acceso al control de todas las unidades o bases que intervienen en la batalla. Muestra también una serie de circunferencias seleccionables que representan los alcances de misiles, radares, etc.

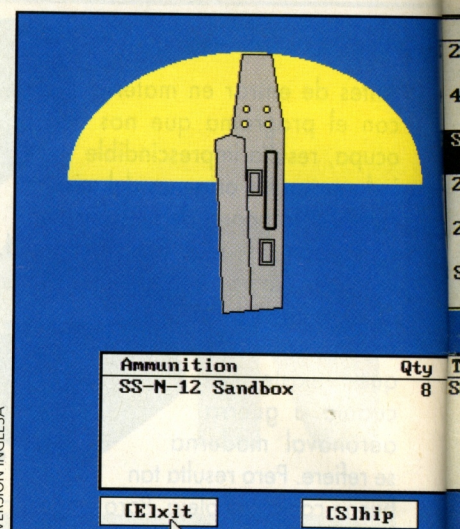
El mapa de unidad que, más acertadamente, se podría haber llamado mapa táctico, es una parte a gran escala del mapa de grupo o del mapa estratégico. Sirve para darnos la posición exacta de cada unidad y tener un control preciso de lo que ocurre en una zona conflictiva. Ambos mapas, de grupo y de unidad, poseen cuatro escalas de ampliación, de gran utilidad en el primero y menos importantes en el segundo. Estas nos permiten jugar con la precisión/tamaño de las zonas que nos interesen.

La ventana de informes es de cometidos ob-

vios, en ella se nos dará información sobre las unidades seleccionadas en los mapas de grupo o de unidad.

Aparte de estas zonas, el programa utiliza otras muchas ventanas o incluso pantallas enteras. Es el caso de las fichas de información de unidades, que nos irán apareciendo según los acontecimientos. Así, por ejemplo, tenemos la pantalla del asistente, donde aparecerá un gráfico con nuestro ayudante, que se superpondrá al mapa de unidad. Este gráfico nos avisará de eventos importantes, como detección de unidades enemigas, aviones propios que se quedan sin combustible etc. Según las situaciones, nos pedirá autorización para adoptar determinadas medidas. Del mismo modo podemos seleccionar una pantalla de animación en la que veremos lanzamientos de misiles o cualquier proyectil que se acerque al objetivo.

Otra curiosidad del programa es que dispone de una opción de sonido, algo normal o incluso primordial en otro tipo de simulaciones, pero que en un simulador estratégico no es más que eso, una curiosidad. Se limita a explosiones y marchas triunfales o fúnebres, dependiendo de si la unidad destruida es enemiga o de nuestro bando. No es malo, pero francamente no merece la pena.



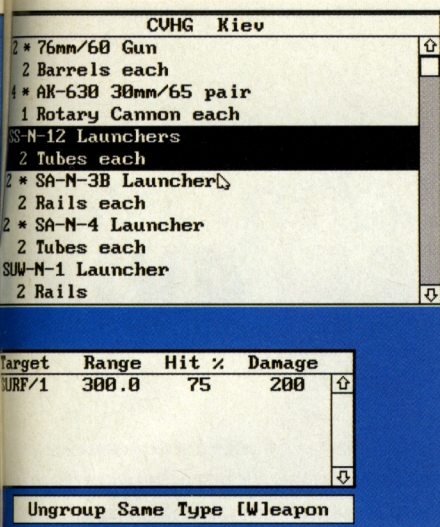
**Pantalla de armas de la ficha del Kiev,** po de los lanzadores SS-N-12 (misiles

## VIRTUDES Y LIMITACIONES

A diferencia de otros juegos e incluso de otros simuladores, en los que vemos enseña cuando es bueno y cuando no funciona, en los simuladores estratégicos, pequeños detalles hacen que la simulación sea magnífica o que se vaya "al traste". Hacer un buen simulador estratégico es realmente difícil de lograr con la guerra moderna. Esto es debido a que intervienen aspectos de muy alta tecnología, como satélites espías, sistemas de comunicaciones, de detección, de guía de misiles, etc. Su exclusión de la simulación hace que ésta pierda gran parte de su "gracia", pero plantean grandes problemas cuando se incluyen. A veces, simplemente porque estamos hablando de unas tecnologías militares "secretas" y los datos disponibles son, en muchos casos, meras especulaciones.

Si tenemos en cuenta lo que acabamos de comentar, se puede afirmar que el «Harpoon» para ordenador es de los buenos. La simulación está muy bien realizada y no hay ningún aspecto primordial que sea criticable, ¡cómo se nota la mano de Larry Bond!





mostrando la posición y el sector de ti-superficie-superficie).



En nuestro país será comercializada una versión en castellano del programa, lo cual es una indudable ventaja a la hora de enfrentarse en un primer contacto con la simulación.

Hay algunos temas resueltos de forma simplemente magistral, como todo lo relacionado con la detección de unidades, que es el alma de la simulación. La solución de las "zonas de incertidumbre" es casi como en la realidad. Lo mismo podemos decir de los "contactos de rumbo", a pesar de ser un poco complicados.

Todo lo relacionado con la guerra submarina es lo más logrado en el juego. Por ejemplo, la búsqueda de un submarino ruso, por un P-3 Orión o por una pareja de helicópteros, está tan bien hecha que da gusto detenerse a contemplar "la caza" en la pantalla de unidad.

El combate naval también está muy conseguido y las teorías existentes sobre las diferencias entre las flotas de uno y otro bando están perfectamente reflejadas.

Es, sin embargo, el combate aéreo el que ha quedado un poco retrasado en cuanto a la realización. Sin ser malo, no queremos decir eso ni mucho menos, no

alcanza la calidad ni el grado de verosimilitud de los otros.

Otra gran virtud de «Harpoon» es su realismo, llevado a unos límites que sorprenden,

**Tanto el combate naval como el submarino están muy conseguidos y las diferencias entre las flotas quedan así reflejadas perfectamente.**

para ser un programa de ordenador (para algunos un mero "juego"). Todo, desde la terminología, armas, tácticas, etc, son totalmente realistas. Como botón de muestra, diremos que los iconos que en los mapas representan barcos, aviones, submarinos, bases y puertos, pueden ser selecciona-

dos como los que en la realidad utilizan las fuerzas de la OTAN. Apenas hay concesiones. Conoces, ves y das las órdenes casi como lo haría un verdadero general.

Pero, ya sabemos que la perfección no existe, y «Harpoon» no se iba a escapar sin sacarle algún defectillo. Tiene dos grandes limitaciones. No acabamos de entender cómo han hecho tan bien lo difícil, y se han distraído a la hora de rematar la obra, que es lo más fácil.

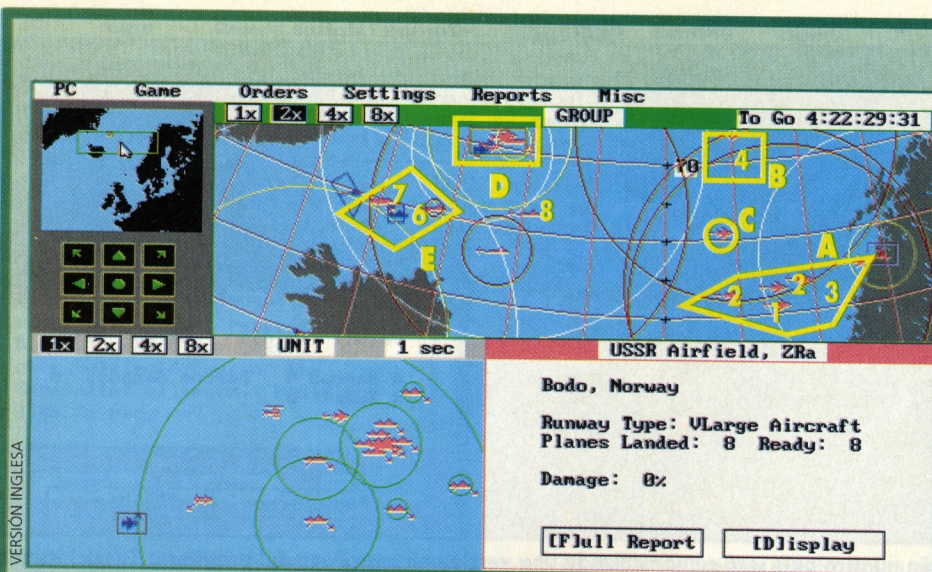
Una de estas limitaciones se encuentra en la imposibilidad de hacer un calco del comportamiento humano, con la originalidad e improvisación que lo caracterizan. Aquí es donde el "Harpoon" de mesa deja a su homólogo computerizado por los suelos. El ordenador no es capaz de responder con soluciones ingeniosas o atrevidas ante una emergencia. Es metódico, ordenado, eficaz y no comete fallos. Si algo se sale de sus márgenes establecidos, no sabe qué hacer.

La solución más sencilla podría ser incluir la posibilidad de dos jugadores "humanos", que «Harpoon» no contempla. El problema surge con la detección y las unidades ocultas, que como ya dijimos, son el alma de la simulación. Se podía haber previsto, por ejemplo, la

ma de la simulación. Se podía haber previsto, por ejemplo, la



## La Batalla de KEFLAVIK



### "KEFLAVIK" CON LA URSS: LA CLAVE DE LA ESTRATEGIA DEL PACTO DE VARSOVIA

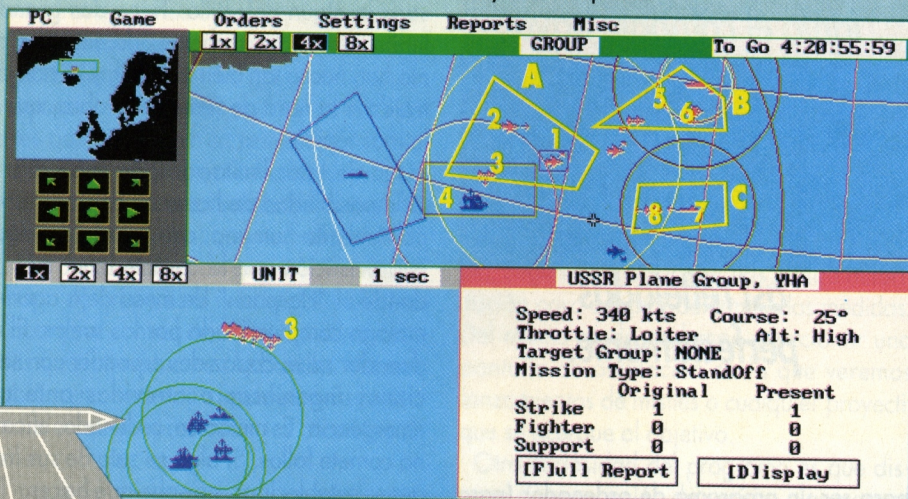
**ZONA A.** Aquí están dos grupos de bombarderos (1) en ruta hacia Keflavik, fuertemente escoltados por grupos de cazas con gran autonomía (2) que los precederán y acompañarán, así como otro grupo de cazas (3) que saldrá más tarde para evitar que los bombarderos se queden sin protección cuando los primeros cazas se queden sin combustible.

**ZONA B.** Un tercer grupo de bombarderos (4) rodeará la flota soviética por el Norte, buscando el ataque a la flota de la OTAN. Si el ataque de los bombarderos a Keflavik fracasa, este grupo se encontrará en graves dificultades y puede que perdamos la batalla.

**ZONA C.** Grupos de cazas con poca autonomía (5) serán enviados al límite de su alcance con la única misión de atraer algunos cazas de la OTAN y alejarlos de la zona A, la verdaderamente importante.

**ZONA D.** Gracias a los AWACS nuestros barcos serán rápidamente localizados, trataremos de defendernos con las defensas antiaéreas de nuestros buques.

**ZONA E.** Seguramente, alguno de nuestros submarinos (6) se encuentre cerca de la flota enemiga (7), es más importante mantener el contacto que realizar un arriesgado ataque. A nuestro grupo de submarinos (8), dotado de armas de largo alcance, lo mantendremos oculto para una mejor ocasión, atacar ahora resultaría inútil y delataría su posición.



### KEFLAVIK CON LA URSS: A UN PASO DE LA VICTORIA

Keflavik está ya fuera de servicio, por lo que la flota OTAN está a nuestra merced. Efectuaremos un devastador ataque desde tres sitios simultáneamente, veamos:

**ZONA A.** El ataque aéreo. Se ha utilizado la táctica de atacar Keflavik con dos grupos aéreos, mientras un tercero, que será el que ataque la flota, rodeará al Norte de nuestra flota. Como tendremos problemas para obtener una posición precisa de los buques de la OTAN, utilizaremos uno de los bombarderos como aparato de búsqueda (1), manteniéndose fuera del alcance de los SAM enemigos, mientras que el resto de la formación (2) lanzará todos sus misiles (3) contra los navíos enemigos, que sólo podrán responder con misiles antiaéreos (4). Este ataque es el principal.

**ZONA B.** Una vez que nuestra aviación tiene la posición exacta del enemigo efectuaremos un lanzamiento masivo de nuestros misiles de largo alcance SS (5), mientras situamos algunos aparatos de caza en patrulla (6) para prevenir el ataque de los aviones de la base OTAN en Escocia.

**ZONA C.** Si hemos sido previsores, habremos mantenido escondida una pequeña fuerza de submarinos con capacidad de ataque a larga distancia (7) que en este momento lanzará sus misiles (8). Comparado con los otros ataques, éste es anecdótico, pero en otras circunstancias podría ser muy importante de cara a "despistar" al enemigo.

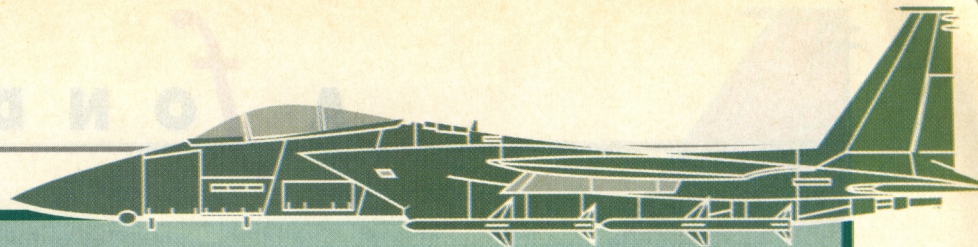
Seguramente Keflavik no sería conocido de no ser porque es la base principal de la OTAN en Islandia, y la llave que abre y cierra el paso por el Atlántico. La simulación del asalto soviético a Keflavik es, según nuestra opinión, la batalla más interesante de las que están incluidas en el grupo GIUK (Groenlandia, Islandia y Reino Unido). Tiene la dosis justa de combates aéreos, combates entre flotas y lucha antisubmarina. En el supuesto de una confrontación OTAN-Pacto de Varsovia, los soviéticos se verían obligados a conquistar Islandia. Su propósito sería frenar la ayuda y los refuerzos procedentes de Norteamérica, vía atlántica. Para ello, el objetivo de la batalla es bien sencillo, pues los rusos conquistan Islandia sólo si anulan la base de Keflavik, es decir, la aviación occidental. Para la OTAN, mientras mantenga esta vital base operativa, todo intento soviético de ataque se verá frustrado. Veamos con qué cuenta y qué debe hacer cada bando.

### La estrategia OTAN

La OTAN cuenta con tres puntos fundamentales. El primero, y más importante, es la propia base de Keflavik. Luego está la flota de superficie, potente pero, al no disponer de ningún portaaviones, su capacidad de actuación es limitada. Por último contamos con el apoyo de las bases del norte de Escocia. Disponemos de 3 AWACS en Keflavik, de los que pondremos 2 en patrulla y con el otro iremos haciendo relevos. Uno lo colocaremos en el borde Este de la costa de Islandia, moviéndose de Norte a Sur continuamente. El otro lo situaremos encima de nuestra flota. No hay que olvidarse de los aparatos Nimrod, con base en Escocia, nos serán muy útiles patrullando la zona en misión antisubmarina.

Como los bombarderos soviéticos disponen de misiles de gran alcance, situaremos de 4 a 6 de nuestros cazas F-15 de patrulla escoltando el AWACS situado en Islandia. Estos se encargarán de atacar a los bombarderos en cuanto sean localizados, y serán inmediatamente apoyados por otros aparatos enviados desde Keflavik. Una pareja de F-15 bastará para proteger la flota que tendremos colocada al Norte de Islandia. Con nuestros buques no hay que ser arriesgado. Ellos son los que nos atacan y deben arriesgar. Mantenerlos cerca de las costas de Islandia, bien protegidos por nuestros cazas, es una buena estrategia. Una pareja de P-3 Orion en la zona es suficiente para eliminar cual-





### "KEFLAVIK" CON LA OTAN

Con un AWACS (en recuadro), controlamos todos los movimientos de los soviéticos. Una vez localizada la flota, podemos enviar un grupo aéreo de ataque (A) con una pequeña escolta (B).

- 2. ALCANCE MÁXIMO DE LOS MISILES SUPERFICIE-SUPERFICIE (S.S.) DE LA FLOTA DE LA OTAN
- 3. ALCANCE MÁXIMO DE LOS MISILES ANTIAÉREOS DE LA FLOTA SOVIÉTICA
- 4. ALCANCE MÁXIMO DE LOS MISILES ANTIAÉREOS DE LA FLOTA DE LA OTAN
- 5. ALCANCE MÁXIMO DEL RADAR DE SUPERFICIE SOVIÉTICO
- 6. ALCANCE MÁXIMO DE LOS RADARES DE SUPERFICIE (AMARILLO) Y AÉREO (BLANCO) DE UN AWACS
- 7. ALCANCE MÁXIMO DE LAS ARMAS AIRE-SUPERFICIE (A.S.) DEL GRUPO AÉREO DE ATAQUE DE LA OTAN
- 8. ALCANCE MÁXIMO DE LOS MISILES AIRE-AIRE (A.A.) DE LOS CAZAS DE LA OTAN

quier submarino que se acerque lo bastante. Si hemos conseguido repeler los ataques aéreos sobre Keflavik y sus bombarderos han sido derribados, podemos dedicarnos a atacar su, ahora, vulnerable flota. Un ataque con misiles SS, del tipo Tomahawk, lanzados por nuestros buques será repelido sin problemas, pero allanará el camino para los ataques que haremos con nuestros aviones. Cuando estemos desencadenando los primeros ataques aéreos contra la formación enemiga, no caigamos en la tentación de dirigir todos nuestros misiles contra los buques grandes.

Es mejor atacar los barcos de escolta que forman la cortina defensiva. Una vez que hayamos eliminado los suficientes, el camino del éxito estará abierto.

### La estrategia del Pacto de Varsovia

Al frente de las fuerzas soviéticas hay que decir que no lo tenemos demasiado fácil. Ni mucho menos. Sólo dispondremos de un par de oportunidades para ganar, que serán tantas como tengamos para poner Keflavik fuera de combate.

Disponemos de dos agrupaciones, el grupo naval y los bombarderos. La autoprotección aérea de la flota —mal llamada grupo de portaaviones—, proporcionada por los aparatos de despegue vertical Forger, es escasa por no decir nula. Mientras la OTAN disponga de Keflavik no podemos hacer muchas florituras con nuestros barcos. Los bombarderos son los encargados de asestar el golpe que nos proporcione la victoria. Si fallan y son derribados..., seguramente acabaremos nuestros días en un gulag siberiano. Como nuestras bases aéreas están en la costa noruega, tenemos un problema grave con la autonomía de nuestros cazas. Los Mig-

29 no llegarán prácticamente a ningún sitio donde hagan falta, pero podemos utilizarlos para despistar y provocar la salida de los cazas de la OTAN y, con suerte, pillarlos repostando cuando ataquemos. Quizás logremos sorprender algún AWACS o algún Orión que esté sin escolta; no perderemos este tipo de oportunidades. Tampoco hay que perder las oportunidades que tenga un submarino localizado demasiado cerca de sus objetivos. Atentos al mapa de grupo: para lograr el éxito es imprescindible coordinar la llegada de al menos dos de las tres agrupaciones de bombarderos de que disponemos, dispuestas una detrás de la otra, de tal manera que garanticemos el lanzamiento de un número elevado de misiles. Si pudiéramos coordinarlo con el lanzamiento de misiles de largo alcance desde los buques, mejor que mejor, aunque resulta muy difícil. Si nos sale bien, destruiremos Keflavik y la aviación OTAN desaparecerá del cielo. Entonces podremos acercarnos con nuestra flota para asestar el golpe definitivo y machacar la flota enemiga.



# A f O N D O



posibilidad de conectarse con otro ordenador. Hay varios juegos con esta interesante característica y de esta manera cada uno manejaría sus tropas y daría sus órdenes. En definitiva, algo se podía haber hecho.

La otra pega es que no tenemos la posibilidad de crear nuestros propios escenarios. Aquí no hay disculpa, pues un "constructor de escenarios" no es ningún reto para los programadores.

## CONSEJOS DE SIMULACIÓN

Es muy difícil dar unos consejos concretos para una simulación con tal cantidad de situaciones tácticas posibles. Tratar todas sería extensísimo, por lo que trataremos algunos consejos muy generales. También habréis visto como ejemplo práctico el desarrollo de una de las "batallas" propuestas. El asalto soviético a Islandia, llamado en la versión inglesa "Fortress Keflavik".

**La guerra moderna se sitúa, una vez instalado el programa, a la altura de los más exigentes aficionados a la estrategia.**

VERSIÓN INGLESA

**GAME STATUS**

|               | Destroyed | Damaged |
|---------------|-----------|---------|
| Carriers....  |           |         |
| Ships.....    | 9         |         |
| Submarines..  |           |         |
| Aircraft....  | 59        |         |
| Helicopters.. | 7         |         |
| Bases.....    | 1         |         |

|  | Destroyed | Damaged |
|--|-----------|---------|
|  | 2         |         |
|  | 22        |         |

USA

UK

Norway

USSR

press any key or click to continue...

Esta es la pantalla que refleja cómo van las estadísticas de la batalla. Con un simple vistazo, podemos hacernos una idea de quién pierde y quién gana.

VERSIÓN ESPAÑOLA

**SELECCION DE BATALLA**

GIUK -- Groenlandia - Islandia - Reino Unido

**GIUK**

**DESCRIPCION DE LA BATALLA ELEGIDA**

El mar de Noruega es un área rectangular delimitada por Islandia, Noruega, Groenlandia y el Polo Norte. Es esencialmente un conjunto de aguas cerradas. Es accesible por el norte, por debajo de la capa de hielo del Polo o a través del Cabo Norte, y por el sur a través de los estrechos, entre Groenlandia, Islandia, y el Reino Unido. Esta última entrada es a menudo llamada el "GIUK gap".

Todas estas entradas pueden ser minadas, patrulladas, y monitorizadas por los actuales y sofisticados sensores

[OK]

[Q] Acabar

«Harpoon» es la adaptación al ordenador de la exitosa simulación de tablero, del mismo nombre, diseñada por el especialista Larry Bond.

Para empezar, lo mejor para dominar «Harpoon» es seleccionar una batalla cualquiera. Probad, aunque sea al azar, con los menús desplegables, informes, etc.

Haced hincapié en ver las fichas de información de armas, que se pueden solicitar con el menú "informes". Probablemente no nos enteraremos de nada, pero veremos un montón de pantallas. Entonces, utilizando el manual, realizaremos la batalla que viene descrita en el capítulo "Comienzo rápido", siguiéndola al pie de la letra, y repitiendo el proceso si fuera preciso.

Una vez pasada esta fase, nos leeremos el manual, no es excesivamente largo, como si de una novela se tratara. Acto seguido "jugaremos" alguna, o todas, de las tres batallas cortas que se nos ofrecen. Son las tres primeras y una ya la conocemos pues es la que describe el manual. Con cada una que veamos, cambiaremos de bando, y cuando hayamos terminado, seremos unos expertos.

La primera recomendación se refiere a las órdenes que nos da el alto mando. Leerlas con un poco de detenimiento es obligado, sobre todo las condiciones de victoria, pues, en definitiva, es lo que deberemos hacer prioritariamente.

Si ya tenemos claras nuestras órdenes, deberemos perder unos instantes evaluando nuestras fuerzas, esto es fundamental. Rápidamente deberemos decidir qué unidades dedicaremos a reconocimiento y patrulla, y cuáles son nuestras zonas más expuestas, dedicando algunos recursos a su defensa. El resultado de los reconocimientos o de las de-

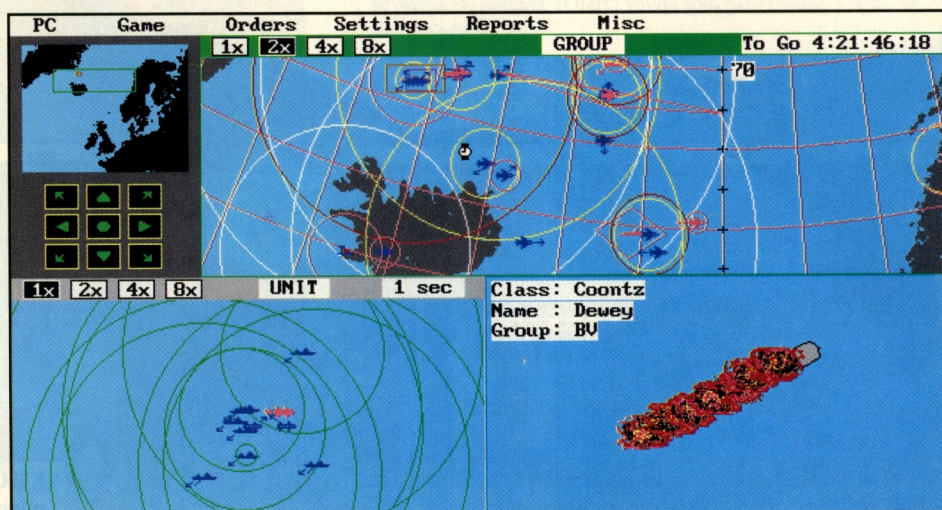


tecciones es vital. No deberemos lanzar ninguna operación de ataque hasta que no tengamos una idea bastante clara de las fuerzas del enemigo.

En cuanto a los mapas, no conviene en absoluto abusar de las escalas ampliadas del mapa de grupo, pues perderemos información de lo que esté ocurriendo en otras zonas. Para esto se utiliza la pantalla de unidad. Es una buena práctica mantener el mapa de grupo en una escala "x2", resulta normalmente la más idónea, controlando otra zona con el mapa de unidad.

No hay que fiarse demasiado de las posiciones indicadas en el mapa de grupo, pues son siempre aproximadas. Sobre todo porque se refieren a grupos de unidades reflejando la zona donde se hallan. Para ver las posiciones de las unidades de un grupo, recurriremos siempre al mapa de unidad.

Usar el acelerador de tiempo indiscriminadamente puede producir, además, una aceleración de nuestra derrota... Esta utilidad, que nos puede evitar largas esperas,



**KEFLAVIK CON LA OTAN.** La respuesta soviética al ataque a su flota, vendrá por una andanada de misiles SS que nos pueden causar algunas bajas, como el hundimiento de "Dewey".

se debe usar solamente cuando no espere-  
mos acciones inminentes.

A la hora de seleccionar los círculos indi-  
cadores, veremos que las opciones son mu-  
chas. Es un gran error activar demasiadas,

nos volveremos locos viendo rayas por el  
mapa. Efectuaremos la selección varias ve-  
ces a lo largo de la batalla. Cuando la ac-  
ción principal sea, por ejemplo, entre avio-  
nes, activaremos radares aéreos, alcance de  
misiles aéreos, etc. Igualmente actuaremos  
en consecuencia cuando la acción sea entre  
unidades de superficie o submarinos.

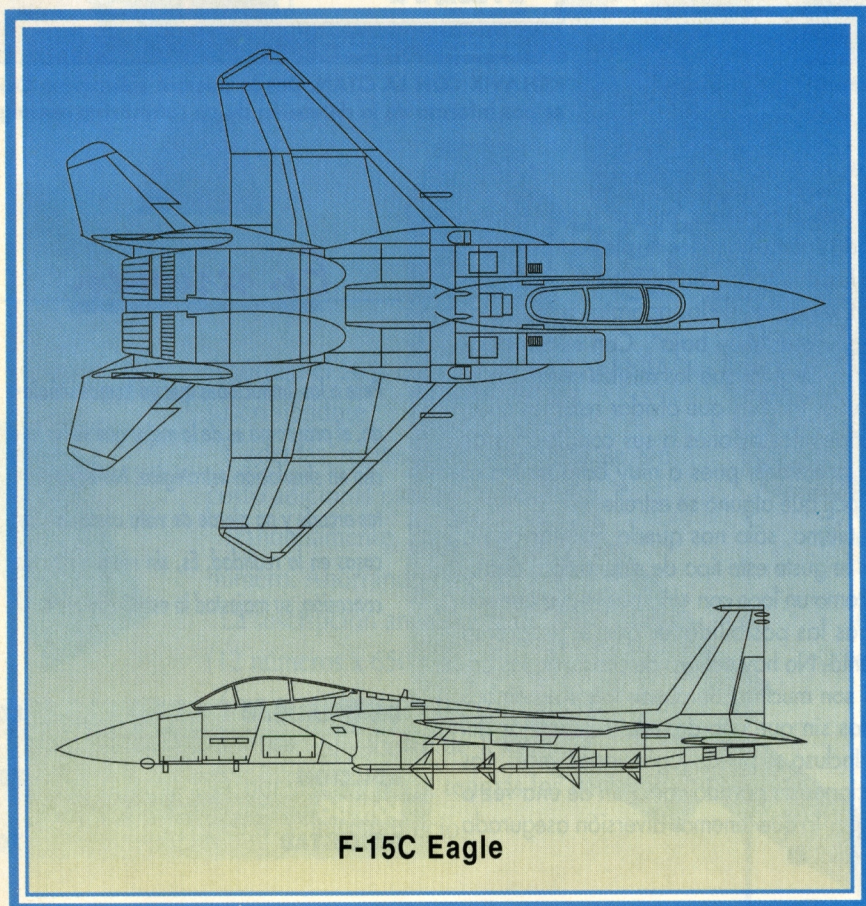
Todos conocemos ese dicho de que "quién  
mucho abarca...", seamos metódicos y va-  
yamos por partes. Controlar demasiadas ac-  
ciones a la vez es difícil, y seguramente co-  
meteremos algún error fatal.

En cuanto a los contendientes de la con-  
frontación, la OTAN tiene total superioridad  
en cuanto al reconocimiento y la informa-  
ción. Los aparatos AWACS son de un valor  
extraordinario. La aviación OTAN también  
supera a la soviética en calidad, en térmi-  
nos generales, no obstante cuidado con los  
Mig-29 y los Su-27.

En cuanto a la flota, los portaaviones nor-  
teamericanos constituyen un arma podero-  
sísima que resulta extremadamente difícil de  
neutralizar. Son, sin ninguna duda, nuestra  
mejor baza, cuando dispongamos de algu-  
no, y no debemos arriesgarlos.

El arma submarina es el campo donde am-  
bos contendientes están más equilibrados, a  
pesar de que los submarinos soviéticos  
aguantan más daños y van mejor armados.

Controlando "los rusos", nuestro mayor  
problema será "saber del enemigo". Nues-  
tros primeros esfuerzos irán encaminados a  
eliminar los AWACS de la OTAN y tratar de



**F-15C Eagle**



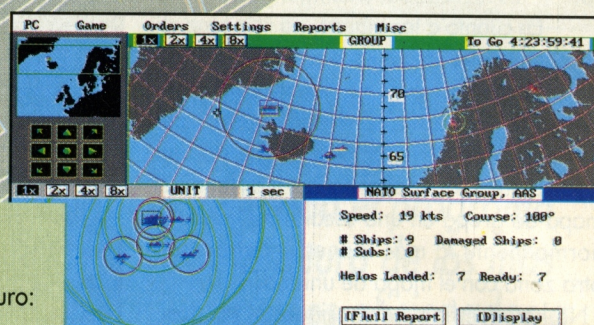
# A f N D O



**KEFLAVIK CON LA URSS.** En la animación vemos las explosiones en uno de los acorazados clase Iowa.



**KEFLAVIK CON LA URSS.** Buenas noticias para el comandante soviético: el Iowa se esta hundiendo.



**KEFLAVIK CON LA OTAN.** Pantalla inicial al comienzo de las operaciones.



**KEFLAVIK CON LA OTAN.** Desde nuestro submarino Osiris se nos informa de la detención de un submarino enemigo.

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:  
640 K  
Espacio en Disco Duro:  
1,5 megas  
CPU:  
XT, AT  
T. Gráfica:  
CGA, EGA, VGA  
T. de Sonido:  
AdLib, Soundmaster,  
Roland, Soundblaster  
Control: Ratón

colocar alguna patrulla que nos dé algo de información. Deberemos dar protección aérea a nuestros submarinos frente a los eficaces aparatos ingleses y americanos de lucha antisubmarina, siempre dispuestos a mandar nuestros navíos al fondo.

La flota soviética tiene superioridad en cuanto al armamento. Dispone de más misiles ofensivos y defensivos. Nuestra baza será proyectar algún ataque coordinado de misiles lanzados desde buques y desde aviones, tratando de saturar las defensas del enemigo. Si un primer ataque no logra penetrar en el escudo defensivo, no hay que desesperar. Habrán gastado la mayor parte de sus misiles de defensa y un segundo ataque causará graves daños.

En los combates aéreos, siempre se disparan primero los misiles de largo alcance. He aquí un buen truco para evadirse de ellos: centraremos la acción en el mapa de unidad y situaremos nuestros aparatos, más concretamente los que están siendo atacados por

los misiles, a potencia "militar" y gran altura. Cuando veamos que los misiles están a punto de hacer impacto en su blanco, cambiaremos la velocidad de los aparatos a "crucero" y su altura a "muy baja". Con esta maniobra, casi seguro que los misiles enemigos se perderán. No hay que olvidar retornar nuestros indemnes aviones a sus condiciones de vuelo normales, pues a muy baja altura es muy fácil que alguno se estrelle.

Por último, sólo nos queda reseñar que a quien le guste este tipo de simulación, disfrutará como un loco con «Harpoon», ya que son muchas las posibilidades que el programa presenta. No hay peligro de cansarse, las batallas son muchas. Se puede jugar en ambos bandos sin que uno desvele los secretos del otro. Incluso se puede jugar varias veces. Las situaciones de partida cambian de una vez a otra, por lo que tenemos diversión asegurada para rato.

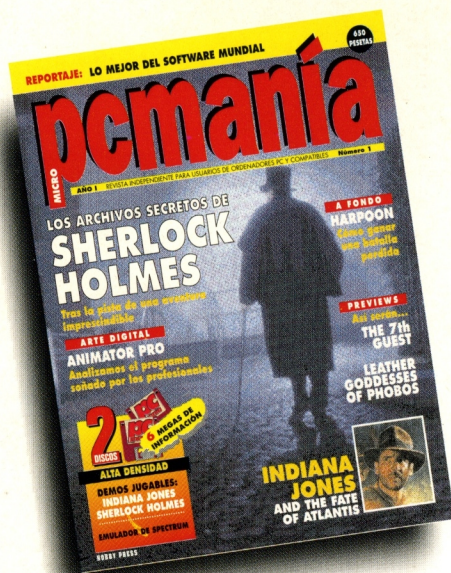
## En resumen

*Pese a las limitaciones que ya hemos señalado, el programa es de lo mejor que se ha hecho en simulación estratégica. No tiene partes arcade y no pierde de vista cómo son las cosas en la realidad. Es, sin ningún tipo de concesión, su majestad la estrategia pura.*

|                     |           |
|---------------------|-----------|
| <b>ORIGINALIDAD</b> | <b>80</b> |
| <b>GRÁFICOS</b>     | <b>60</b> |
| <b>ADICCIÓN</b>     | <b>70</b> |
| <b>SONIDO</b>       | <b>80</b> |
| <b>DIFICULTAD</b>   | <b>70</b> |

Juan J. Fernández





# Compra esto.



# Paga esto.

Ahórrate el 20% del precio de PCMANIA, suscribiéndote.

Y además, recibe la revista en tu casa, sin costo adicional para ti.

Tranquilamente. Para no perder ni un solo número. Ahorrando dinero.

La suscripción anual, sería de 7.800 ptas. (12 números x 650 ptas.).

Con esta oferta, pagas 6.240 ptas., lo que representa un ahorro de 1.560 ptas.

Y por si fuera poco, tendrás los números extras, al mismo precio.

Puedes suscribirte ahora mismo,

- llamando a los teléfonos:

91 654 84 19

91 654 72 18

- por fax, enviando el cupón de suscripción al

91 654 58 72

- por correo, rellenando el cupón de la solapa de la revista, que no necesita sello.

Esta oferta es válida sólo para España.

# pcmanía

Todo un mundo. A tu alcance.





para esto.



a esto.

Puedes suscribirte ahora mismo,

- llamando a los teléfonos:

91 654 84 19

91 654 72 18

- por fax, enviando el cupón de suscripción al

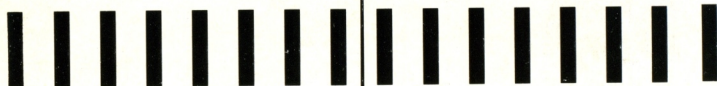
91 654 58 72

- por correo, rellenando el cupón de la solapa de la revista, que no necesita sello.

Esta oferta es válida sólo para España.

**pcmanía**

Todo un mundo. A tu alcance.



**HOBBY PRESS, S.A.**  
Apartado n.º 8 F.D.  
28100 ALCOBENDAS (Madrid)



**HOBBY PRESS, S.A.**  
Apartado n.º 8 F.D.  
28100 ALCOBENDAS (Madrid)

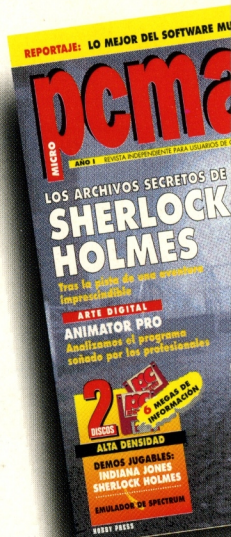
Respuesta Comercial  
Autorización n.º 7427  
B.O.C. y T. n.º 81  
de 29 de agosto de 1986

No  
necesita  
sello. A  
franquear  
en destino

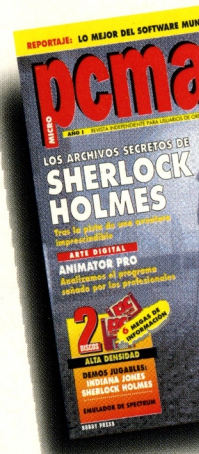
Respuesta Comercial  
Autorización n.º 7427  
B.O.C. y T. n.º 81  
de 29 de agosto de 1986

No  
necesita  
sello. A  
franquear  
en destino





# Compr



# Paga

Ahórrate el 20% del precio de PCMANIA, suscribiéndote.

Y además, recibe la revista en tu casa, sin costo adicional para ti.

Tranquilamente. Para no perder ni un solo número. Ahorrando dinero.

La suscripción anual, sería de 7.800 ptas. (12 números x 650 ptas.).

Con esta oferta, pagas 6.240 ptas., lo que representa un ahorro de 1.560 ptas.

Y por si fuera poco, tendrás los números extras, al mismo precio.

## PC 1 Recibe **pcmanía** en casa

Deseo suscribirme a la revista **Pcmanía** durante un año (12 números) al precio de 6.240 pesetas, lo que supone un descuento de un 20% respecto al precio de portada. (Oferta válida sólo para España y hasta la aparición de otra promoción).

Nombre \_\_\_\_\_ Fecha Nacimiento \_\_\_\_\_  
Apellidos: \_\_\_\_\_  
Domicilio: \_\_\_\_\_  
Localidad \_\_\_\_\_ C.P.(\*) \_\_\_\_\_  
Provincia: \_\_\_\_\_ Tel: \_\_\_\_\_

(\*) Es importante que no olvide el código postal.

### FORMA DE PAGO:

- ☐ Adjunto talón bancario a nombre de Hobby Press, S.A.  
☐ Curso giro postal a nombre de Hobby Press S.A.  
Suscripción **Pcmanía**. Giro N° \_\_\_\_\_  
Apdo. Correos 226. Alcobendas. 28100 Madrid.  
(Para agilizar los trámites, adjunte fotocopia del resguardo)  
☐ Contra Reembolso (supone 225 pesetas más, de gastos de envío)  
☐ Tarjeta de Crédito N° \_\_\_\_\_  
☐ VISA ☐ MASTER CARD ☐ AMERICAN EXPRESS  
Nombre del Titular (si es distinto) \_\_\_\_\_  
Fecha caducidad de la Tarjeta: \_\_\_\_\_

### SUSCRIPTORES DE CANARIAS:

- ☐ Correo ordinario.  
☐ Correo aéreo. (Recargo de 750 Pesetas)  
(Si no se indica nada, se enviará por correo ordinario)  
Fecha y Firma \_\_\_\_\_

## PC 1 Regala **pcmanía** a un amigo estas Navidades

Deseo suscribir a la siguiente persona a la revista **Pcmanía** durante un año (12 números) al precio de 6.240 pesetas, lo que supone un descuento de un 20% respecto al precio de portada. (Oferta válida sólo para España y hasta la aparición de otra promoción).

Nombre \_\_\_\_\_ Fecha Nacimiento \_\_\_\_\_  
Apellidos: \_\_\_\_\_  
Domicilio: \_\_\_\_\_  
Localidad \_\_\_\_\_ C.P.(\*) \_\_\_\_\_  
Provincia: \_\_\_\_\_ Tel: \_\_\_\_\_

(\*) Es importante que no olvide el código postal.

### FORMA DE PAGO:

- ☐ Adjunto talón bancario a nombre de Hobby Press, S.A.  
☐ Curso giro postal a nombre de Hobby Press S.A.  
Suscripción **Pcmanía**. Giro N° \_\_\_\_\_  
Apdo. Correos 226. Alcobendas. 28100 Madrid.  
(Para agilizar los trámites, adjunte fotocopia del resguardo)  
☐ Tarjeta de Crédito N° \_\_\_\_\_  
☐ VISA ☐ MASTER CARD ☐ AMERICAN EXPRESS  
Nombre del Titular (si es distinto) \_\_\_\_\_  
Fecha caducidad de la Tarjeta: \_\_\_\_\_

### SUSCRIPTORES DE CANARIAS:

- ☐ Correo ordinario.  
☐ Correo aéreo. (Recargo de 750 Pesetas)  
(Si no se indica nada, se enviará por correo ordinario)  
Fecha y Firma \_\_\_\_\_



¡AHORA EN  
TU ORDENADOR!

LA  
PIRATERIA  
ES DELITO



BLANKA



E. HONDA



ZANGIEF



RYU



GUILE



DHALSIM



KEN



CHUN LI

Disponible en PC, St, Ag  
Spectrum, Amstrad, Amstrad disco (a partir de enero)

Street Fighter™ II. © 1992 Capcom USA, Inc. Todos los derechos reservados.  
Street Fighter™ II es una marca registrada de Capcom USA, Inc. Distribuido  
bajo licencia de Capcom USA por U.S. Gold Ltd.

U.S. GOLD

CAPCOM  
USA

ERBE

Serrano, 240 • 28016 Madrid • Tel: (91) 458 1658